DARKSTONE

EVIL REIGNS

DSI
Delphine Software International

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les lumiphores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prevention des risques d'epilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, trouble de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, pertes de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles :

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

Le vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

L'HISTOIRE

LE MONDE D'UMA 3

Le Premier Combat 3
L'Aurore de Kaliba 4
Les Guerres Sombres 4
L'Age Harmonieux 5

INSTALLATION

CONFIGURATION REQUISE 7

Configuration minimale 7
Configuration recommandée 7
Pour le mode multijoueur 7

INSTALLATION 8

Préparatifs avant l'installation : 8
Pourquoi est-il nécessaire d'utiliser DirectX™ avec ce jeu ? 9
Installation : 10
Choix du dossier : 10
Démarrage du jeu : 11

INTRODUCTION A DARKSTONE™

PRÉSENTATION GÉNÉRALE 12

Castes et caractéristiques 12
Niveau d'expérience 13
Vie, mana et nourriture 13
La ville 14
Et après ? 14

COMMENT SE DÉPLACER DANS LE JEU? 14

DÉROULEMENT DES COMBATS 15

JOUER A DARKSTONE™

NOTES SUR LES MENUS 16

Le menu principal 16
Le menu général 18

CRÉATION D'UN PERSONNAGE 20

PRISE EN MAIN RAPIDE DU JEU 22

Commandes et raccourcis indispensables pour commencer 22

LES INTERFACES DU JEU 23

LA BARRE D'INTERFACE 23

Légendes des icônes et boutons 23

L'INVENTAIRE 27

1 - Le Sac 27
2 - Le torse 27
3 - La main droite 28
4 - La main gauche : 28
5 - La tête : 28
6 - Le cou (2 emplacements) 28
7 - Les mains (4 emplacements) 28

LES CARACTÉRISTIQUES 29

La force 29
La magie 29
La dextérité 29
La vitalité 30
Niveau 30
Points de Niveau 30
Vie 30
Mana 30
Nourriture 31
Victoires 31
La classe d'armure (CA) 31
Le % toucher 31
Les dégâts 31
Résistance magie 31
Résistance feu 31
Résistance poison 32
L'or 32

LA VILLE 32

Que faire lors de sa première visite ? 32
Les commerçants de la ville 33

LE CAMP D'ENTRAÎNEMENT 36

APERÇU DU JEU 37

Premiers pas dans les terres 37
Précisions sur la répartition des points d'expérience 38
Comment fonctionnent les sorts ? 38
Equipements, armes et protections 40
Ennemis 42
Comment utiliser les compétences ? 43
Jouer avec deux personnages 43
Eléments de décors actifs et pièges 44
L'aventure continue après le mot "Fin" 45

OPTIONS MULTIJOUEURS 46

Pour jouer une partie en mode multijoueur 46
Sauvegarde d'une partie 49
Mode coopératif 49
Gestion des Messages 49

ANNEXES

LES 4 RÉGIONS D'UMA 51

Ardyl 51
Marghor 51
Ormar 51
Serkesh 51

LES HÉROS D'UMA 52

L'Amazone 53

GLOSSAIRE DE L'HISTOIRE 60

LES SORTS ET LEURS EFFETS 61

LES COMPÉTENCES 64

Les compétences latentes 64
Les autres compétences 65
Répartition des compétences accessibles aux différentes castes : 66

RACCOURCIS ET COMMANDES 67

La souris 67
Le clavier 67

LEXIQUE/INDEX 69

L'EQUIPE DE DARKSTONE™ 72

ASSISTANCE TECHNIQUE .75

Revieux Manuel

L'HISTOIRE

LE MONDE D'UMA

"Approchez... Oui, venez près de moi et écoutez l'histoire de ce monde qui est le vôtre, le Monde d'Uma.

"Aujourd'hui, vous êtes appelés à jouer un rôle décisif dans l'avenir de notre univers. Dans vos cœurs brûlent un feu que les ténèbres ne peuvent atteindre. Vous êtes les Cœurs Purs, ceux dont le destin est de combattre le Mal. Mais avant de l'affronter, vous devez connaître l'histoire d'Uma, comprendre pourquoi les ténèbres sont aujourd'hui en mesure de menacer les habitants de cette planète.

Aux temps anciens, le Monde d'Uma fut façonné par la Vie. Oui, la Vie créa cette planète. Elle éleva les reliefs, elle fut le sang qui coulait dans les veines des animaux et la sève qui irrigua les arbres.

Mais l'équilibre cosmique s'en trouva menacé et la Mort dut naître pour rétablir un semblant d'harmonie. Car, voyez-vous, la Vie ne peut exister sans la Mort. Alors les plantes commencèrent à se faner et les animaux à s'entre-tuer pour que le cycle de la vie et de la mort se perpétue.»

Le Premier Combat

"Les millénaires s'écoulèrent ainsi, témoins impuissants du combat titanesque opposant la Vie et la Mort, de cette lutte incessante transformant le paisible Monde d'Uma en champ de bataille. Les sages baptisèrent cette époque le Premier Combat. Et lorsque celui-ci s'acheva, lorsque le Monde d'Uma ne fut plus qu'un immense charnier, la Vie finit par l'emporter. Ce fut la naissance de l'homme. Il se leva au milieu des cendres, ultime défi à la Mort, et entreprit d'ensemencer le monde pour que la Vie inonde à nouveau les terres et les mers. Vos ancêtres menèrent alors une guerre sans merci contre la Mort. Ils construisirent des villages, ils labourèrent la terre pour que le maïs puisse éclore, pour que les arbres leur donnent des fruits et des fleurs. Ce fut un âge d'or, un âge de paix et d'harmonie. Alors, pour remercier les hommes d'avoir œuvré pour elle, la Vie décida de s'incarner. Elle devint la déesse Kaliba, déesse de la Nature, et offrit la magie à vos ancêtres."

Le Vieux Manuel

L'Aurore de Kaliba

"Les Anciens baptisèrent cette époque l'Aurore de Kaliba. La magie aida nos ancêtres à triompher de l'adversité. Grâce à elle, ils créèrent les créatures magiques, les Dragons de l'Aurore, qui devinrent de précieux alliés pour Kaliba. Ils protégeaient les villages et les châteaux, ils crachaient leur feu sacré pour alimenter les forges de nos artisans et leur souffle réchauffait l'atmosphère pour permettre aux habitants de résister aux hivers difficiles.

Aux côtés des Dragons de l'Aurore, il y eut d'autres créatures pacifiques, aujourd'hui disparues : les ondines, dont les chants ressemblaient aux murmures des ruisseaux, les fées dont les battements d'ailes faisaient naître les arcs-en-ciel, mais aussi les centaures, les pixies, les lutins, et tant d'autres... Tous furent balayés comme de vulgaires fétus de paille lorsque les Guerres Sombres succédèrent à l'Aurore de Kaliba ."

Les Guerres Sombres

"Les Guerres Sombres furent le crépuscule des hommes. La Mort avait pansé ses plaies et sa Faux réclamait le sang de la Vie. Alors, elle rongea le cœur des hommes, elle aiguisa leur cupidité, elle leur apprit la jalousie et le mensonge...

Lorsque je songe à cette époque, je me souviens de l'immense détresse qui envahit le cœur des hommes, je revois les guerres fratricides et les larmes de la déesse. Que son chagrin fut immense lorsqu'elle vit l'œuvre de la Mort, la manière dont les hommes s'entretuèrent pour un bout de terre, pour le pouvoir et l'argent...

Au temps des Guerres Sombres, les créatures magiques disparurent - en particulier les Dragons de l'Aurore - ou furent maudites et devinrent des créatures du mal. Les lutins se changèrent en gobelins, les fées se muèrent en gorgones et le Mal faillit triompher du Bien...

Seulement, malgré la douleur qui étreignait son cœur, Kaliba, notre déesse, parvint à adresser un ultime message d'espoir à l'humanité. Elle appela à ses côtés les druides qui vivaient dans les grandes forêts d'Uma. Les druides, serviteurs de la Nature, se sacrifièrent sans compter pour que la Vie l'emporte. Et pour que la lutte ne soit pas inégale, pour que les druides puissent repousser la Mort aux confins d'Uma, la déesse Kaliba leur fit don de l'Orbe du Temps, forgé grâce aux Larmes qui avaient coulé sur ses joues. Alors, les druides purent mettre fin aux Guerres Sombres et les hommes pleurèrent sur la folie qui s'était emparée d'eux".

Le Vieux Manuel

L'Age Harmonieux

"La fin des Guerres Sombres eut lieu il y a un millier d'années. A cette époque, les druides qui avaient survécu à la bataille contre la Mort décidèrent de briser l'Orbe du Temps de sorte que personne ne puisse l'utiliser à des fins maléfiques. L'Orbe fut morcelé en sept cristaux, les sept Larmes de la déesse. Chacun des 7 cristaux fut confié à un gardien anonyme qui avait pour mission de veiller sur lui et de le transmettre avant de mourir à un nouveau protecteur digne de confiance. Mais tous les gardiens savaient qu'un jour viendrait le temps de se séparer des cristaux. Le jour où les Cœurs Purs se présenteraient devant eux.

Au fil de ce millénaire, baptisé l'Age Harmonieux, les druides s'éteignirent peu à peu tandis que les hommes apprenaient à vivre en paix. Tous ont cru que la Mort avait renoncé et que ses créatures finiraient par disparaître à jamais de la surface d'Uma. Pour s'en assurer, la déesse Kaliba créa un ordre monastique, les moines de Kaliba, dont la tâche était de guider les hommes sur la longue route de la Vie. Les moines s'y employèrent sans faillir durant ces mille ans, mais... Mais malheur à ceux qui ont cru que les Ténèbres pouvaient être vaincues... Les hommes étaient aveugles, ils n'ont pas vu que la Mort guettait une faiblesse, un cœur noir dont elle pourrait s'emparer..."

"Je suis ce coeur noir, je suis l'Elu de la Mort. Je suis Draak, le voile ténébreux qui va recouvrir cet âge doré, si misérable et si frêle comparé à l'Age des Ténèbres qui s'annonce. J'ai été un moine de Kaliba et j'ai vu combien les pouvoirs que nous offrait la déesse étaient faibles et pathétiques. Il n'y a qu'un seul pouvoir, celui qu'offre la Mort, un pouvoir bien plus vaste et bien plus puissant que la magie dérisoire de Kaliba."

"Lorsque j'étais un simple moine, je portais le nom de Drakil Tanan. A cette époque, mon esprit était déjà fasciné par la magie des ténèbres. Cette fascination devint très vite une obsession. Lorsque la nuit tombait, je me glissais dans les bibliothèques pour lire les ouvrages interdits, pour apprendre les secrets obscurs de la nécromancie. Durant des années, j'ai arpenté les caveaux, j'ai levé des spectres et des squelettes pour en faire mes esclaves et servir mon ambition. Mais un jour, les moines de Kaliba ont découvert la vérité. Ces imbéciles osèrent me juger, moi, Drakil Tanan, le nécromant ! Alors, j'ai quitté le monastère, sans remords, et j'y ai laissé mon nom pour prendre celui de Draak.

Draak... Ce nom sonne comme un chant funeste. Une oraison. L'oraison funèbre de Kaliba. Ce chant m'a bercé durant les années qui suivirent mon départ du monastère. Dans les entrailles de la terre, mes litanies se sont élevées pour que la Nécromancie fasse de moi son apôtre. Mes pouvoirs ont grandi et dans le même temps, mon âme se consumait et devenait aussi noire que celle de la Mort. Oh, la Grande Faucheuse a vite compris quel précieux allié je pouvais être pour elle. Et, tout comme la déesse Kaliba avait donné l'Orbe du Temps aux druides, elle m'a alors offert l'ultime connaissance de la Nécromancie.

Le vieux Manuel

Ainsi, je fus capable de rejoindre le royaume céleste de la déesse Kaliba. Je l'avoue, ce fut une erreur. Il était encore trop tôt pour s'attaquer à la déesse même si mes nouveaux pouvoirs ravagèrent les tours d'or et d'argent de son royaume, même si les flammes embrasèrent les ailes des anges chargés de la protéger...

Notre combat dura un jour et une nuit. Et elle l'emporta. Maudite soit-elle... Au moins suis-je parvenu à la blesser cruellement. Pendant notre combat, je lui ai arraché une main que j'ai emportée dans les entrailles de la terre avec moi. Grâce à la Nécromancie, je l'ai pervertie pour en faire l'instrument de ma vengeance : la Main Astrale.

Armé de cet artefact, j'ai rejoint le cimetière des Dragons de l'Aurore pour faire renaître de ses cendres le plus puissant d'entre eux, le Seigneur-Dragon. Oh, je n'ai pas voulu de son esprit insignifiant et fidèle aux humains. Non, j'ai broyé sa conscience et j'ai volé sa magie afin de me transformer moi-même en dragon...

Maintenant, je suis en mesure de faire de ce monde un champ de ruines, de faire des humains mes serviteurs et de nourrir la Mort de leurs âmes. Les moines de Kaliba, ceux qui avaient osé me chasser, ont essayé de me ramener à la raison. Ils ont voulu me rencontrer. Bien mal leur en a pris : je leur ai fait goûter aux flammes de l'Enfer... Et avec leurs cendres encore fumantes, j'ai jeté une malédiction sur l'Ordre de Kaliba. Désormais, je peux même transformer certains moines en squelettes démoniaques, entièrement dévoués à ma cause..."

"Vous allez connaître ma vengeance, misérables humains. L'ombre de mes ailes va recouvrir ce monde, en faire l'écrin des Ténèbres. Avec vos os, je bâtirai un trône, avec vos âmes, je nourrirai mes sujets. Et vous... Vous, les Coeurs Purs qui pensez que l'Orbe du Temps peut être reconstituée pour m'empêcher de détruire le monde d'Uma, détrompez-vous. Je ne vous laisserai pas retrouver et réunir les sept cristaux pour me vaincre. Oui, pauvres petites créatures, je saurai vous traquer, où que vous soyez. Et vous mourrez, car personne ne peut défier impunément Draak, le nécromant et l'héritier du Seigneur-Dragon..."

Le vieux Manuel

Installation

Configuration requise

Configuration minimale

Système d'exploitation	• Windows 95 ou 98
Type et fréquence de processeur	• Pentium 233 Mhz MMX (ou équivalent)
Carte vidéo	• Carte accélératrice 3D 4 Mo compatible Direct3D™
Mode	• 65536 couleurs
Espace disque dur	• 170 Mo
Mémoire	• 32 Mo
Lecteur de CD-ROM	• Octuple vitesse avec pilote CD-ROM Windows 95/98
DirectX (fourni sur le CD-ROM)	• DirectX6.1 ou supérieur ; DirectX Média
Autre	• Clavier, souris

Configuration recommandée

Système d'exploitation	• Windows 95 ou 98
Type et fréquence de processeur	• Pentium II 350 Mhz
Carte vidéo	• Carte accélératrice 3D 4 Mo sur bus AGP ou 8 Mo sur bus PCI, compatible Direct3D™
Espace disque dur	• 380 Mo
Mémoire	• 64 Mo
Lecteur de CD-ROM	• Octuple vitesse avec pilote CD-ROM Windows 95/98
DirectX (fourni sur le CD-ROM)	• DirectX6.1 ou supérieur ; DirectX Média
Autre	• Clavier, souris

Pour le mode multijoueur

De 2 à 4 joueurs :

- Par réseau local : IPX (le plus adapté) ou TCP/IP
- Via Internet : TCP/IP (le plus adapté) ou IPX par KALI

Le vieux Manuel

INSTALLATION

DARKSTONE™ a été développé spécifiquement pour le système d'exploitation Windows 95 ou 98 et ne fonctionne pas sous MS-DOS.

Préparatifs avant l'installation :

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons d'exécuter les utilitaires ScanDisk et défragmenteur de disque.

Scandisk cherche sur le disque dur toutes les unités d'allocation perdues, ainsi que les fichiers et répertoires fragmentés. Le défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter Scandisk. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
2. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **Scandisk**, puis cliquez sur **OK**. Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse, que la case **Réparer automatiquement les erreurs** est validée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C : par exemple). Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.
3. Exécutez ensuite le défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
4. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez "**defrag**" et cliquez sur **OK**. Tout comme pour Scandisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK**.

Le vieux Manuel

Pourquoi est-il nécessaire d'utiliser DirectX™ avec ce jeu ?

A lire intégralement avant de jouer à *Darkstone*™ ou d'installer les pilotes DirectX.

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows® 95/Windows®98 un accès en temps réel, donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows®95/Windows® 98. *Darkstone*™ utilise l'API DirectX 6.1 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il peut arriver que deux composantes de DirectX, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX 6.1 entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX 6.1. Ceux-ci seront donc mis à jour si nécessaire lors de l'installation de DirectX 6.1. Les fichiers DirectX 6.1 qui vous sont livrés avec *Darkstone*™ contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

Installation de DirectX 6.1

DirectX 6.1 fait partie du processus d'installation de *Darkstone*™. Si DirectX 6.1 (ou une version plus récente) n'est pas détecté par votre ordinateur, le programme d'installation vous propose de l'installer. Choisissez Oui pour continuer.

Si, pour une raison quelconque, vous avez choisi de ne pas installer DirectX 6.1 en même temps que le jeu, vous pouvez toujours le faire plus tard, à partir du CD de *Darkstone*™. Cliquez sur >DEMARRER>RECHERCHER>FICHIERS OU DOSSIERS... Pensez à vérifier que la lettre mentionnée dans la boîte de dialogue >RECHERCHER DANS: correspond à celle de votre lecteur de CD-ROM (par exemple, D:). Dans la rubrique 'Nommé', tapez DXSETUP puis cliquez sur >RECHERCHER MAINTENANT. Lorsque le fichier recherché apparaît dans la colonne NOM, faites un double clic sur l'icône DXSETUP. Sélectionnez ensuite l'option Réinstaller DirectX.

Au terme de l'installation de DirectX 6.1, vérifiez si vos pilotes audio et vidéo sont compatibles DirectX 6.1 :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98, puis sur **Exécuter**....

Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez

"**c:\program files\directx\setup\dxdiag.exe**" (sans oublier les guillemets) et cliquez sur **OK**.

Le programme de détection de DirectX vous donne des informations concernant vos pilotes de carte vidéo, son et 3D. Pour contrôler vos pilotes de carte vidéo et vos pilotes de carte 3D, cliquez sur les onglets **Affichage** et **Affichage 2** (Display et Display 2) et pour contrôler vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet **Son** (Sound).

La rubrique **Pilotes** (Drivers) vous indique si votre pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX 6.1.

Si vous obtenez **Certifié : Oui** (Certified : Yes), cela signifie que votre périphérique est compatible DirectX 6.1 et qu'il devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX 6.1.

Si vous obtenez **Certifié : Non** (Certified : No), cela signifie que votre périphérique n'est pas compatible DirectX 6.1 et que vous pouvez rencontrer des problèmes avec les applications DirectX 6.1. Si tel est votre cas, veuillez vous reporter à la rubrique des remarques au bas de l'application DirectX Diagnostic Tool. Les utilisateurs de Windows 98 sont également invités à consulter la rubrique **Dépannage** (Troubleshoot) accessible à partir de l'onglet **Aide supplémentaire** (More Help ?).

Remarque importante : au moment de l'installation de DirectX 6.1, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. Si le pilote à mettre à jour n'a pas été testé ou si le fait de le mettre à jour peut provoquer des problèmes, l'assistant de configuration vous prévient en conséquence. Nous vous recommandons de suivre ces avertissements.

Le vieux Manuel

Installation :

Pour installer DARKSTONE™, vous devez :

- Lancer Windows 95 ou 98.
- Veiller à ce que votre bureau soit configuré avec une profondeur de couleurs de 16 bits (65536 couleurs).
- Insérer le CD-ROM de DARKSTONE™ dans votre lecteur. L'écran d'installation de DARKSTONE™ apparaît automatiquement (sauf si la détection automatique est désactivée).

Si ce n'est pas le cas, lancez le fichier **AUTORUN.EXE** qui se trouve sur le CD-ROM.

- Pour quitter sans installer, cliquer sur **QUITTER**.
- Pour commencer l'installation, cliquer sur **INSTALLER**.
- Suivre les instructions affichées à l'écran (veuillez lire ci-après le paragraphe "Information sur l'installation de DirectX(tm)" avant de choisir vos options d'installation de DirectX).

Choix du dossier :

- Pour installer DARKSTONE™ dans le dossier par défaut (**C :\Program Files\Delphine Software\Darkstone**), cliquez sur **SUIVANT** dans la page de choix du dossier d'installation.
- Si vous souhaitez l'installer dans un autre dossier : cliquez sur **PARCOURIR**..., choisissez ensuite le dossier de destination souhaité, le programme vous demandera de le confirmer. Cliquez sur **OK**. La page de choix du dossier d'installation réapparaît. Cliquez sur **SUIVANT** et poursuivez l'installation.

Vous pouvez déterminer la place que l'installation du jeu va prendre sur votre disque dur :

Installation typique : le programme sera installé automatiquement avec les options les plus courantes. Recommandée à la plupart des utilisateurs.

Compacte : le programme sera installé avec le minimum d'options nécessaires.

Personnalisée : vous pouvez sélectionner les options de votre choix. Recommandée aux utilisateurs expérimentés.

☞ Plus l'installation du jeu sur votre disque dur sera complète, meilleures seront les performances pendant le jeu.

Le vieux Manuel

Démarrage du jeu

- Démarrez le système d'exploitation Windows 95 ou 98.
- Placez le CD-ROM de Darkstone™ dans votre lecteur.
- Si vous avez inséré votre CD dans le lecteur de CD-ROM après que Windows 95 ou 98 ait été lancé, **l'écran de démarrage** apparaît automatiquement (sauf si la détection automatique est désactivée). Cliquez sur **QUITTER** pour abandonner, ou sur **DEMARRER** pour lancer le jeu.

Vous pouvez aussi procéder comme suit :

- Ouvrez le menu **Démarrer** de la barre des tâches et sélectionnez **Programmes**.
- Sélectionnez alors **Darkstone\Darkstone** pour démarrer le jeu.

Astuce: Pour démarrer encore plus rapidement Darkstone™, vous pouvez placer un raccourci directement sur votre bureau : ouvrez le dossier où vous avez installé Darkstone™, cliquez avec le bouton droit sur l'icône du programme Darkstone™ et, sans relâcher le bouton, faites-la glisser sur votre bureau. Relâchez alors le bouton et sélectionnez "Créer un ou des raccourci(s) ici". Pour démarrer le programme, il suffira par la suite de faire un double-clic sur l'icône de raccourci que vous venez de créer.

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION A DARKSTONE™

Cette partie du manuel vous donne les principes de base de DARKSTONE™.

Si vous connaissez déjà bien ce type de jeu de rôles, vous pouvez passer directement à la partie suivante : "Jouer à Darkstone™".

☞ Pour retrouver facilement la définition des mots et expressions clés du jeu (figurant en italique dans le texte) : reportez-vous au Lexique situé en annexe.

PRESENTATION GENERALE

Le but de DARKSTONE™ est de résoudre différentes quêtes. Vous devez retrouver les sept cristaux permettant de reconstituer l'Orbe du Temps. C'est le seul moyen de pouvoir battre l'infâme Draak.

Pour y parvenir, il faudra détruire tous vos ennemis et apprendre à survivre au coeur de régions hostiles et de labyrinthes ténébreux. Mais ce n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire. En effet, il ne s'agit pas simplement de se promener dans ces lieux et d'exterminer brutalement tout ce qui bouge.

Castes et caractéristiques

Pour incarner le héros, vous avez le choix entre plusieurs personnages issus de différentes castes (Guerriers, Magiciens, Voleurs, Prêtres...).

C'est son appartenance à une caste qui détermine les forces et les faiblesses de votre personnage.

Le principal atout d'un Guerrier, c'est par exemple sa force physique. Le Magicien, lui, compte plutôt sur sa grande connaissance de la magie. Pour terrasser son adversaire, le premier est plus efficace au corps à corps, alors que le second préfère rester à distance pour jeter des sorts.

Le Vieux Manuel

Pour que ces différences de comportement soient intégrées dans le jeu, on a défini au départ un ensemble de quatre caractéristiques (force, vitalité, dextérité, magie) et on a attribué à chacune d'entre elles un nombre de points qui varie d'une caste à l'autre. Plus le nombre est élevé, plus la caractéristique attachée influe positivement sur les actions d'un personnage.

Les membres de chaque caste possèdent donc au départ des caractéristiques de force, de vitalité, de dextérité, et de magie - autrement dit des qualités - qui leur sont propres. Mais elles sont appelées à évoluer.

Niveau d'expérience

Un personnage est aussi défini par son niveau d'expérience. Au début du jeu, votre héros n'a pas beaucoup d'expérience, il a été bien formé, mais c'est un novice sur le terrain. Son niveau d'expérience est au plus bas : 1. Mais il va monter au fur et à mesure que le personnage affronte ses adversaires. En effet, chaque combat lui apporte des points. Votre héros change de niveau d'expérience à chaque fois que le cumul de ces points atteint une valeur préétablie par le jeu. Il gagne alors des points de niveau que vous devez répartir entre les diverses caractéristiques de votre personnage pour qu'il progresse. A vous de voir si vous voulez développer ses points forts ou au contraire réduire ses faiblesses.

Vie, mana et nourriture

D'autre part, il y a trois autres données associées à votre personnage à surveiller de près : les niveaux de vie (énergie vitale), de mana (énergie magique utilisée pour lancer des sorts) et de nourriture (énergie physique).

Vous pouvez perdre de la vie dans les combats, de la mana en jetant des sorts. Le niveau de nourriture baisse en fonction des efforts physiques que vous devez fournir.

Sans énergie vitale, vous mourez. Sans mana, vous êtes dans l'impossibilité de faire appel à la magie. Sans quelque chose à grignoter, votre personnage s'affaiblit et finit par mourir.

Heureusement, vous pourrez trouver dans les labyrinthes de quoi compenser les pertes de ces énergies. Notez aussi que votre personnage voit son niveau de mana remonter régulièrement et automatiquement en cours de partie.

Le vieux Manuel

La ville

Vous commencez le jeu dans un lieu habité et dépourvu d'ennemis : la ville. Vous y rencontrerez diverses personnes susceptibles de vous aider dans votre quête. Vous pourrez y acheter et vendre des armes, des grimoires de magie, des parchemins, des potions, de la nourriture... Il vous faudra faire preuve de discernement pour utiliser votre argent au mieux, afin de ne manquer de rien le moment venu.

Et après ?

Après avoir fait un tour dans la ville, vous devrez explorer différents mondes, trouver les entrées d'édifices lugubres (donjons, caves ou grottes...), dialoguer avec des gens, affronter les monstres, récupérer et utiliser les objets (armes, parchemins, pièces d'or, nourriture...) que vous trouverez. Au final, vous parviendrez peut-être à l'accomplissement ultime de votre quête.

- La survie de votre personnage dépend de votre aptitude à gérer tous ces paramètres.
- Les **niveaux d'expérience** représentent les évolutions successives des personnages. A ne pas confondre avec les différents **niveaux du jeu** - les divers labyrinthes - que le joueur doit explorer.

COMMENT SE DEPLACER DANS LE JEU?

Vous contrôlez les déplacements de votre personnage avec la souris uniquement.

Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez amener le héros et cliquez avec le bouton gauche. Votre personnage va s'y rendre tout seul. Vous pouvez aussi maintenir le bouton gauche de votre souris enfoncé, tout en pointant le curseur dans la direction souhaitée. Votre personnage suivra cette direction aussi longtemps que vous appuyez sur le bouton (et qu'il ne rencontre pas d'obstacles sur sa route).

- Votre personnage peut se déplacer en marchant ou en courant (voir l'icône correspondante, chapitre "Les interfaces du jeu : la barre d'interface".)

Le vieux Manuel

DEROULEMENT DES COMBATS

Vous allez croiser de nombreux ennemis sans pitié sur votre route, alors pensez à bien vous armer. Certaines armes telles que les épées sont destinées au corps à corps, alors que d'autres comme les arcs vous permettent d'attaquer à distance. Choisir judicieusement votre arme en fonction des créatures qui vous menacent est déjà une première étape vers la victoire.

Pour engager le combat, déplacez le curseur de votre souris sur votre adversaire et CLIQUEZ avec le bouton gauche. Votre personnage va éventuellement se rapprocher de lui pour être à sa portée et attaquer une première fois. Ce ne sera pas toujours suffisant.

Les monstres que vous combattez ont comme vous un certain capital d'énergie vitale. Les blessures que vous infligez sont autant de points retirés à leur niveau de vie. Elles tiennent notamment compte de l'arme utilisée, de votre niveau d'expérience, de votre dextérité, bref, des différentes caractéristiques de votre personnage.

Continuez à cliquer avec le bouton gauche sur votre adversaire jusqu'à ce qu'il perde tous ses points de vie et meure. En fonction de votre vitesse de clic, votre personnage est plus ou moins rapide au combat.

Mais, attention ! L'ennemi aussi vous agresse sauvagement. Et à chaque fois, vous perdez également des points de vie. Le nombre de points retirés dépend principalement de la force du monstre et de vos protections (casques, armures, amulettes magiques, bagues...).

En plus des armes traditionnelles, vous pourrez utiliser plusieurs sorts aux effets particulièrement étonnants. Certains monstres y sont plus sensibles que d'autres.

☞ Voir les chapitres "Aperçu du jeu : comment fonctionnent les sorts ?" et "Annexes : les sorts et leurs effets".

Vous pourrez également développer de nombreuses compétences qui vous aideront dans vos quêtes.

☞ Voir les chapitres "Aperçu du jeu : comment utiliser les compétences ?" et "Annexes : les compétences".

Ainsi, vous finirez peu à peu par élaborer diverses tactiques de combat correspondant aux faiblesses et aux forces des différents types d'ennemis.

Le vieux Manuel

JOUER A DARKSTONE™

Tout ce que vous devez savoir pour jouer à DARKSTONE™ se trouve dans cette partie du manuel.

Elle regroupe et synthétise l'essentiel des fonctions du jeu.

Sauf indication contraire, quand le verbe "**cliquer**" (ou ses différentes formes conjuguées) est employé seul dans le texte, cela correspond à un **clic avec le bouton gauche de la souris.**

☞ Pour retrouver facilement la définition des mots et expressions clés du jeu (figurant en italique dans le texte) : reportez-vous au Lexique situé en annexe.

NOTES SUR LES MENUS

Le menu principal

Le Vieux Manuel

Le menu principal apparaît à chaque fois que vous lancez le jeu (après son installation). Cliquez sur :

Nouvelle partie - pour commencer une toute nouvelle partie.

Charger une partie - pour poursuivre une partie préalablement sauvegardée.

Configuration - pour avoir les options de configuration audio et vidéo.

Avec le menu "Configuration", vous pouvez modifier les niveaux sonores du volume général, des effets, de la musique et des voix, en faisant glisser les repères sur les cordes. Vous pouvez aussi activer les options suivantes en cochant les cases :

- **Ombres** ajoute des effets d'ombres dans le jeu
- **Réflexion** ajoute aux armes et objets des reflets métalliques
- **Filtrage de texture** donne une image de meilleur qualité, moins pixélisée
- **Tramage** influe sur le dégradé des couleurs
- **Pas de sous-titrage** supprime les sous-titres
- **Confirmation dans les magasins**
- **Confirmation des actions**

Crédits - pour connaître les noms de tous ceux qui ont contribué à la création du jeu.

Fin du jeu - pour quitter le jeu.

Le Vieux Manuel

Le menu général

Vous accédez au menu général en cours de jeu grâce à la touche ECHAP de votre clavier ou à l'icône **MENU GENERAL** de la barre d'interface.

Cliquez sur :

Continuer le jeu - pour reprendre la partie que vous venez de quitter.

Recommencer en ville - permet de ressusciter votre/vos personnages directement en ville. ATTENTION, si vous recommencez en ville alors que votre/vos héros personnages sont vivants, cela entraînera la perte de tous les objets portés par vos héros. Vos objets tomberont à l'endroit même où vous étiez lorsque vous avez choisi cette option.

Sauver une partie - pour sauvegarder votre partie.

> Cliquez alors sur **MISE A JOUR SAUVEGARDE** pour écraser votre précédente sauvegarde ou sur NOUVELLE SAUVEGARDE pour créer un autre fichier de sauvegarde.

Le vieux Manuel

Charger une partie - pour reprendre une partie que vous aviez préalablement sauvegardée.

- Cliquez alors sur la sauvegarde que vous voulez utiliser dans la liste à gauche pour la sélectionner, puis validez par **OK**.

- Si les sauvegardes s'accumulent, supprimez celle dont vous ne voulez plus en la sélectionnant par un clic-gauche, puis en cliquant sur la tombe, en bas à gauche de l'écran.

Configuration - pour mettre des sous-titres, modifier les réglages audio et vidéo.

- Cf. détails du menu "Options" dans le chapitre précédent.

Abandonner - si vous renoncez à la partie, alors vous retournez au menu principal.

Le Vieux Manuel

CREATION D'UN PERSONNAGE

Pour lancer DARKSTONE™, reportez-vous au chapitre "Installation".

- Une fois DARKSTONE™ lancé, cliquez sur **NOUVELLE PARTIE**, puis **UN JOUEUR**.
- Maintenant, il va falloir créer votre personnage. Commencez par cliquer sur **CREER PERSONNAGE**, puis choisissez votre héros parmi les différentes castes ou classes : Guerriers, Magiciens, Voleurs, Prêtres. Pour afficher leur description avec leurs caractéristiques, vous pouvez directement cliquer **sur leur icône** dans la bannière en haut de l'écran ou les faire défiler un par un **à l'aide des petites flèches à gauche et à droite** de cette bannière. Quand vous avez repéré le héros ou l'héroïne de vos rêves (chaque caste vous propose un personnage masculin ou féminin), affichez à nouveau sa description, **donnez-lui un nom** en tapant directement sur le clavier, puis validez votre choix en cliquant sur **CREER**.
- Son nom s'inscrit alors sur le parchemin à gauche de l'écran et une icône du personnage (entourée du résumé de ses caractéristiques) apparaît. **Déplacez l'icône** vers la stèle à droite de l'écran, sur l'une des cases vides et cliquez à nouveau.
- **Vous pouvez créer un deuxième personnage pour accompagner votre héros** en procédant de la même façon.

Le vieux Manuel

- Pour jouer avec un personnage, il faut n'en mettre qu'un sur la stèle. Pour jouer avec deux, il faut placer les deux icônes sur la stèle.
- Ensuite, cliquez sur **OK**, puis **APPRENTI** pour sélectionner le niveau de difficulté. Attention, tant que votre personnage n'a pas acquis un certain niveau d'expérience, vous ne pourrez pas accéder au niveau de difficulté supérieur.

Voilà, le jeu va pouvoir commencer.

☞ Le jeu garde en mémoire tous vos personnages et leurs dernières caractéristiques. Si vous souhaitez réutiliser 1 ou 2 personnages déjà créés pour une nouvelle partie, procédez comme indiqué précédemment, mais au lieu de cliquer sur **CREER PERSONNAGE**, récupérez directement une par une les icônes dans la liste des personnages disponibles (le parchemin à gauche de l'écran) en cliquant dessus et placez-les sur la stèle avec un clic-gauche. Ensuite, cliquez sur **OK**, puis **APPRENTI**.

☞ Si vous voulez supprimer un personnage de la liste, cliquez sur son icône sur le parchemin, placez-la au-dessus de la tombe (en bas à gauche de l'écran) et cliquez à nouveau.

Le Vieux Manuel

PRISE EN MAIN RAPIDE DU JEU

Commandes et raccourcis indispensables pour commencer

Se déplacer :	clic-gauche à l'endroit désiré.
Ramasser ou sélectionner un objet :	clic-gauche sur l'objet.
Poser un objet :	clic-gauche à l'endroit où vous voulez le déposer.
Utiliser un objet/Se nourrir/ Lire les lettres ou les grimoires :	clic-droit sur l'objet.
Attaquer :	clic-gauche sur l'ennemi.
Attaquer sans se déplacer :	MAJ enfoncée + clic-gauche
Préparer un sort :	clic-droit (le curseur prend la forme de l'icône du sort jeté)
Lancer un sort :	clic-gauche sur l'objectif après l'avoir appelé
Annuler le sort :	clic-droit en dehors de l'objectif.
Lancer directement un sort sans le préparer :	clic-droit sur l'objectif.
Utiliser les compétences :	clic-droit (après avoir sélectionné une compétence)
Parler à un personnage :	clic-gauche sur la personne.
Afficher ses caractéristiques/ Ouvrir l'inventaire :	touche I du clavier ou clic-droit de la souris sur l'icône des personnages se trouvant dans la barre d'interface.
Fermer l'inventaire :	clic-droit sur l'icône du personnage ou touche I du clavier.
Zoomer et dézoomer :	flèches de direction haut et bas du clavier.
Modifier l'angle de vue :	touches fléchées droite et gauche du clavier.
Plan du niveau :	touche TAB ou bouton carte de la barre d'interface.
Sauvegarder une partie :	touche Echap du clavier, puis option "Sauver une partie".
Sauvegarde rapide :	Q
Faire une pause :	touche Echap du clavier.
Sortir des dialogues, des fenêtres d'inventaire et des magasins :	barre d'espace.
Sortir d'une séquence cinématique :	clic-gauche ou touche Echap.

☞ Vous trouverez la liste complète des commandes et raccourcis clavier en Annexe.

Le vieux Manuel

LES INTERFACES DU JEU

Si vous pointez avec la souris les différents boutons des interfaces, vous verrez apparaître juste au-dessus une ligne de textes rappelant la fonction et les raccourcis éventuels à utiliser.

LA BARRE D'INTERFACE

Elle est en bas de l'écran en permanence pendant le jeu.

Légendes des icônes et boutons

L'icône personnage

Elle permet d'obtenir un résumé des caractéristiques de votre personnage.

En cliquant sur le bouton droit de la souris, on accède à l'inventaire.

Avec un clic-gauche, on sélectionne le personnage que l'on désire diriger (en mode 2 personnages).

Les jauges

La jauge de vie (rouge) Elle indique le niveau de vie actuel de votre personnage. Si la jauge arrive à 0, votre personnage meurt.

La jauge de mana (bleu) Elle indique le niveau de mana actuel de votre personnage. Si la jauge arrive à 0, votre personnage ne peut plus utiliser la magie.

La jauge de nourriture (jaune) Elle indique le niveau de nourriture actuel de votre personnage. Si la jauge arrive à 0, votre personnage a faim et perd des points de vie.

Le vieux manuel

L'inventaire direct ("la ceinture" , 4 emplacements)

Il permet d'avoir à portée de la main 4 objets de petite taille tels que les potions (guérison, antipoison) ou les parchemins. Ainsi, on accède directement et donc plus rapidement aux objets sans passer par l'inventaire. A tout moment, vous pouvez remettre ces objets dans l'inventaire et les remplacer par d'autres (cf. chapitre "Les interfaces du jeu : L'inventaire").

> Pour utiliser directement les objets de la ceinture, appuyez simplement sur les touches F1 à F4 pour votre second personnage, F5 à F8 pour votre premier. Vous devez également vous servir des touches F5 à F8 quand vous jouez avec un seul personnage . Chaque touche est associée à l'un des 4 emplacements de la Ceinture (et donc à l'objet qui y est placé). Sinon, vous pouvez toujours faire un clic-droit sur l'icône de l'objet à utiliser.

> La ceinture est automatiquement réapprovisionnée quand vous disposez de plusieurs exemplaires de l'objet que vous venez d'utiliser.

Boîte d'affichage des sorts et des compétences mémorisés

Dans cette boîte s'affichent les noms des sorts associés à leurs numéros ou les noms des compétences. Si vous n'avez pas assez de mana pour lancer un sort, son nom apparaît en rouge.

Clic-gauche sur cette boîte : fait défiler les sorts ou les compétences mémorisés.

Clic-droit sur cette boîte : ouvre le livre des sorts.

> Pour en savoir plus : cf. chapitre "Aperçu du jeu : comment fonctionnent les sorts ?".

Icône "compétences"

Les Compétences sont des aptitudes, des capacités spécifiques que votre personnage acquiert durant l'aventure.

Clic-gauche sur cette icône: affiche la compétence suivante dans la boîte d'affichage.

Clic-droit sur cette icône: ouvre la fenêtre (liste) des compétences.

> Pour en savoir plus : cf. chapitre "Aperçu du jeu : comment utiliser les compétences ?".

Le vieux Manuel

Repos

Cette icône permet de vous reposer.

Vous récupérez ainsi l'intégralité de vos points de vie et de mana.

Attention, s'il y a encore des adversaires dans les environs, il vous sera de toute façon interdit de faire un somme.

Courir/marcher :

Avec cette icône, vous choisissez la vitesse de déplacement de votre personnage : course ou marche. Un personnage qui court constamment consomme beaucoup plus de nourriture.

Les lieux visités :

Avec cette icône, vous accédez directement au menu des lieux visités en cours de partie. Cliquez sur le nom du lieu choisi. Votre personnage s'y rendra automatiquement. C'est idéal si vous vous perdez ou si vous vous êtes éloigné de la zone que vous souhaitez rejoindre.

Menu général :

En cliquant sur cette icône, on accède au menu général.

Pour en savoir plus : cf. chapitre "Jouer à Darkstone : notes sur le menu général"

La carte :

En cliquant sur cette icône, on accède à la carte du jeu. Elle vous guide dans les donjons et les terres. Elle affiche seulement les endroits par lesquels vous êtes déjà passé.

Le vieux Manuel

Historique/messagerie :

Cette icône (en mode 1 joueur) permet d'accéder à l'historique des principaux dialogues échangés avec les personnages rencontrés dans le jeu.

Ces icônes (en mode multijoueur) permettent d'obtenir l'historique des dialogues avec les personnages rencontrés dans le jeu et de dialoguer avec les autres joueurs.

☞ Pour en savoir plus : cf. chapitre "Jouer à Darkstone : Options multijoueurs"

Boîte de description :

Quand vous pointez un objet ou un personnage avec le curseur de la souris, sa description s'affiche ici.

Mode Solo/mode coopératif

Cette icône est présente sur la barre d'interface uniquement quand vous jouez avec deux personnages, en mode 1 joueur. Elle permet de lier les deux personnages (le 2ème accompagne automatiquement le 1er partout) ou de les désolidariser l'un de l'autre (le personnage que vous ne contrôlez pas reste sur place et vous attend).

Ces icônes vous permettent, en mode multijoueur uniquement, de passer du mode coopératif au mode non-coopératif et inversement.

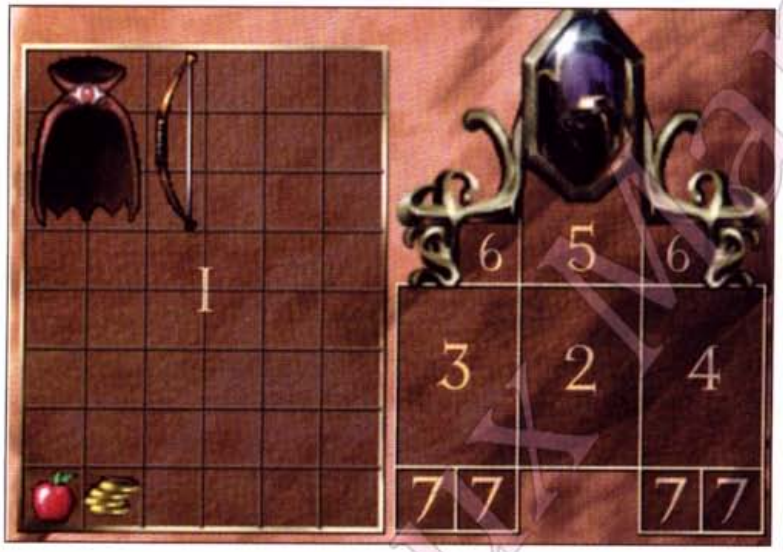
☞ Pour en savoir plus : cf. chapitres "Aperçu du jeu : jouer avec 2 personnages" et "Jouer à Darkstone : options multijoueurs".

Le Vieux Manuel

L'INVENTAIRE

Vous y rangez les objets ramassés durant la partie ou achetés en ville.

La partie gauche (1) représente le Sac dans lequel vous mettez les objets dont vous n'avez pas l'utilité immédiatement. Celle de droite (de 2 à 7) symbolise le corps de votre personnage et indique l'équipement qu'il porte actuellement sur lui.



1 - Le Sac
2 - Le torse
3 - La main droite
4 - La main gauche :
5 - La tête :
6 - Le cou (2 emplacements)
7 - Les mains (4 emplacements)

1 - Le Sac

On y met les objets ramassés dans l'aventure. Attention, la place est limitée ! Rangez efficacement vos découvertes pour pouvoir en poser le plus possible. S'il n'y a plus de place dans le sac et que l'inventaire est fermé, l'objet que vous voulez prendre retombe sur le sol. Si vous tenez à prendre cet objet, vous devrez vous débarrasser d'un autre objet, soit en mettant ce dernier à terre (clic sur l'objet dans l'inventaire, puis nouveau clic sur le sol), soit en allant le vendre en ville. Enfin, sachez que les objets magiques n'ont aucun effet quand ils sont à l'intérieur du sac.

2 - Le torse

On y place les différentes armures ou capes trouvées dans le jeu. Ainsi, vous êtes plus résistant aux coups de l'ennemi.

Le vieux Manuel

3 - La main droite :

On y place l'arme que vous voulez utiliser.

4 - La main gauche :

On y place un bouclier ou une torche. Si vous prenez une arme à deux mains (arc, grande hache, etc.), le bras gauche sera aussi réquisitionné par l'arme et vous ne pourrez plus utiliser le bouclier ou la torche.

5 - La tête :

On y place un casque. Votre protection en est renforcée.

6 - Le cou (2 emplacements) :

On peut y placer les différentes amulettes trouvées dans le jeu. Elles améliorent les caractéristiques de votre personnage.

7 - Les mains (4 emplacements) :

On peut y placer deux anneaux par main. Ainsi, on bénéficie de leurs pouvoirs magiques.

Pour placer un objet sur votre personnage, sélectionnez-le dans le sac en cliquant, puis amenez-le sur la partie du corps que vous souhaitez équiper et cliquez une nouvelle fois.

- Si cette partie du corps est déjà équipée, l'objet viendra remplacer l'équipement précédent que vous devrez alors remettre dans le sac, d'un simple clic-gauche à l'endroit désiré.
- Procédez de même pour les objets de la ceinture (barre d'interface).

☞ Les objets rouges dans l'inventaire sont ceux ne pouvant pas être utilisés par le personnage parce qu'il n'a pas les caractéristiques requises.

Le vieux Manuel

LES CARACTERISTIQUES

Voici la liste des différentes caractéristiques de votre personnage. Ces informations s'affichent lorsque vous ouvrez l'inventaire.

La force

Elle représente la force physique du personnage. En augmentant sa valeur, vous étendez les dégâts infligés aux ennemis. De plus, cela vous permettra de porter de pesantes armures, et d'utiliser des armes lourdes et puissantes.

La magie

Elle représente votre capacité à manipuler l'énergie émanant de la nature. En augmentant sa valeur, vous renforcez votre capacité à emmagasiner le mana. Vous disposerez ainsi d'un réservoir de mana plus important (même si la jauge semble être de même taille).

C'est notamment utile quand vous devez lancer des sorts très puissants.

La dextérité

Elle représente votre degré de précision, votre habileté à toucher un ennemi et à esquiver les coups. Elle influe sur les chances de toucher et les points de dégâts infligés à l'adversaire.

Le vieux Manuel

La vitalité

Elle représente le niveau de santé de votre personnage. Plus sa valeur est élevée, plus votre héros est endurant.

Niveau

C'est le niveau d'expérience de votre personnage.

Chaque combat lui rapporte des points qui s'additionnent au fur et à mesure. Dans l'interface, la barre d'expérience (en-dessous de "EXP.") vous indique où en est le cumul de ces points. Chaque fois que cette jauge est remplie, vous augmentez d'un niveau.

Points de Niveau

Quand vous changez de niveau d'expérience, vous gagnez une série de points à répartir entre les quatre caractéristiques principales : force, magie, dextérité et vitalité.

- Le jeu vous indique quand votre personnage progresse d'un niveau d'expérience : un signe apparaît et clignote sur l'icône de votre personnage

Soyez attentif et n'oubliez pas de répartir les points gagnés. Pour cela, ouvrez l'inventaire et cliquez sur les boutons "+" à droite des caractéristiques pour les augmenter à votre guise.

Vie

Le premier chiffre représente le niveau de vie de votre personnage, le second indique la capacité totale de sa jauge de vie. Cette capacité augmente avec les points de vitalité.

Mana

Le premier chiffre représente le niveau de mana de votre personnage, le second, la capacité totale de sa jauge de mana. Cette capacité augmente avec les points de magie.

Le vieux Manuel

Nourriture

Elle représente la quantité de nourriture absorbée par le personnage. Si le personnage se dépense beaucoup en courant ou en combattant, cette jauge diminue beaucoup plus vite que la normale. Pour se nourrir, il faut sélectionner la nourriture dans le sac et cliquer sur le bouton droit.

Victoires

Le premier chiffre vous donne le nombre d'ennemis tués, le second chiffre indique le nombre de fois que vous avez vaincu Draak.

La classe d'armure (CA)

Elle tient compte de l'ensemble des protections que porte votre personnage (armure, bouclier, etc.). Plus la classe d'armure est élevée, plus votre personnage est protégé contre les attaques.

Le % toucher

Il représente les chances qu'a votre personnage de toucher un adversaire.

Les dégâts

Ce sont les points de dégâts qu'inflige votre personnage à un adversaire, en fonction des armes utilisées et quand il le touche. Ce dernier voit alors le total de ses points de vie diminuer d'autant.

Résistance magie

Elle représente la résistance de votre personnage aux attaques à base de magie pure.

Résistance feu

Elle indique la résistance de votre personnage au feu employé dans certaines attaques.

Le vieux Manuel

Résistance poison

Elle représente la résistance de votre personnage au poison.

- Vous pourrez trouver et utiliser des objets qui augmenteront ces résistances.

L'or

Dans cette aventure, vous allez trouver de l'or dans les coffres ou aux pieds des ennemis abattus. C'est la monnaie d'échange entre les commerçants et les aventuriers.

LA VILLE

Au début de chaque nouvelle partie, vous vous retrouverez à la porte de la ville. C'est un lieu-clé de votre aventure, un point de passage important. Vous serez amené à y revenir très souvent, alors autant profiter immédiatement de la visite guidée qui suit pour savoir de quoi il retourne.

Que faire lors de sa première visite ?

Entrez et parlez d'abord au garde se trouvant à l'entrée du village (Bill). Ecoutez bien ce qu'il a à dire (il aime notamment donner quelques précieux conseils) et suivez ses instructions. N'hésitez pas à discuter avec tous les villageois, ils détiennent des informations importantes pour vous. Faites le tour de la ville et arrêtez-vous dans les boutiques. Vous pouvez également suivre la visite guidée de la ville en parlant avec Murray (le second garde situé à l'entrée).

- Pour interrompre le dialogue en cours, cliquez sur FIN ou appuyez sur la barre d'espace.

Le vieux Manuel

Les commerçants de la ville

Ils vous proposent de nombreux services qui peuvent vous aider dans votre quête.

Gunther, le forgeron :

Il a sans doute l'équipement qu'il vous faut. Chez lui, vous pouvez acheter, améliorer, réparer ou vendre toutes les armes, les armures, les casques et les boucliers rencontrés dans le jeu.

Voir aussi chapitre "Aperçu du jeu : équipements ,armes et protections"

Choisissez d'abord le rayon qui correspond à la caste de votre personnage. Il regroupe les équipements qui lui sont le plus adaptés. Mais rien ne vous empêche d'aller faire un tour dans les autres rayons.

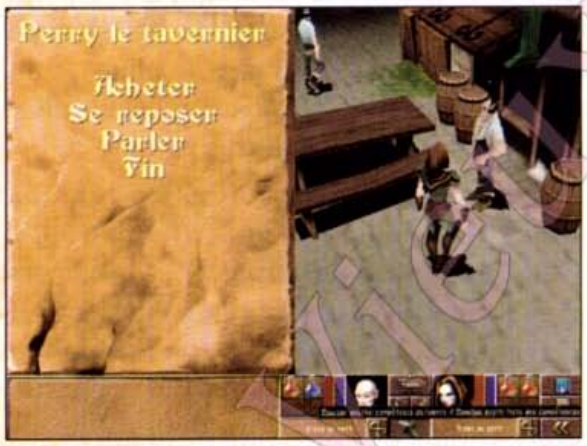
- Pour connaître les prix et les caractéristiques des différents objets, pointez-les avec le curseur de la souris sans cliquer et lisez les valeurs dans la boîte de description.
- La valeur située sous le curseur correspond au prix auquel le commerçant consent à le vendre ou l'acheter. Ce prix varie selon que votre personnage possède ou non la compétence commerce. S'il la possède, il pourra acheter moins cher et revendre plus cher que le prix de vente de l'objet.
- Le nombre de pièces d'or disponible indiqué en haut de la fenêtre correspond à la valeur totale que possède votre/vos personnages.

Le Vieux Manuel

- Pour acheter un objet, cliquez dessus. Si l'inventaire est ouvert, vous devrez alors y déposer votre achat. S'il est fermé, l'objet sera placé automatiquement dans le sac, sauf si ce dernier est plein. Dans ce cas, vous devrez ouvrir l'inventaire et faire de la place (cf. chapitre "Les interfaces du jeu : l'inventaire/ le sac").

Irma, la voyante :

Elle guérit vos blessures et vous désintoxique gratuitement quand vous êtes empoisonné. De plus, elle identifie les objets magiques et brise les envoûtements des objets maudits moyennant finance.



Perry, le tavernier :

Il vend de la nourriture et propose une bonne nuit de repos dans une chambre contre 100 pièces d'or (vous récupérerez l'intégralité de vos points de mana, de vie et de nourriture).

Le vieux Manuel

Larsac, l'usurier :

Il vous permet de déposer les pièces d'or ramassées dans le jeu à la banque. Ainsi, vous libérez de la place dans votre sac et vous évitez de vous faire voler.

Maître Elmeric :

Il tient à votre disposition tous les grimoires de sorts et les parchemins disponibles dans le jeu, mais aussi divers objets magiques. Il y en a pour toutes les bourses. En plus, il recharge les armes magiques contre quelques pièces d'or. Si vous avez des parchemins de sorts superflus, n'hésitez pas à les lui vendre.

Maître Dalsin :

Il se fait une joie de vous enseigner, moyennant finance, certaines compétences qui vous seront bien utiles par la suite (comme "Médecine", "Réparation", "Identification"...). Chaque personnage a accès à des compétences différentes.

Dès que vous cliquez sur l'un des commerçants, un menu s'ouvre et vous présente les options correspondant aux services qu'ils proposent.

Pour bien préparer votre quête, faites une provision de nourriture avant de quitter la ville. Et achetez au moins un parchemin de "porte magique". Quelle que soit l'urgence (ravitaillement, soins...), il vous donnera la possibilité de revenir instantanément en ville, puis de retourner à l'endroit d'où vous avez lancé le sort.

Le Vieux Manuel

LE CAMP D'ENTRAINEMENT

Avant de passer au combat, vous devez vous familiariser avec le maniement des armes et de la magie.

Allez donc voir **le gardien** de la zone d'entraînement, puis le **maître** en maniement des épées. **Choisissez une des deux épées** en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris et affrontez le troll au corps à corps.

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec ce style de combat, dirigez-vous vers **le maître en maniement de la magie. Prenez le bâton** de magie, équipez-vous en le plaçant sur votre main droite. Pour lancer un sort, il suffit de **pointer l'un des ennemis avec le curseur de la souris et de cliquer sur le bouton droit**. Vous pourrez par la suite utiliser de la même façon les parchemins ou les grimoires de sorts que vous trouverez durant vos quêtes.

Si vous voulez sortir des zones d'entraînement, n'oubliez pas à chaque fois de reposer **les armes** sur leur socle.

Vous voilà à présent devant le **maître en maniement des armes de jet**. Prenez **l'arme de jet** que vous désirez. Puis, placez-vous devant les trois cibles. Pour obtenir le diplôme, vous devez toucher les trois cibles en vitesse normale et rapide. Pour cela, cliquez sur les cibles en maintenant la touche Maj enfoncée pour que votre personnage reste immobile.

Le Vieux Manuel

APERCU DU JEU

Premiers pas dans les terres

Vous voilà prêt à entrer dans les terres hostiles d'UMA. N'oubliez pas : vous faites partie des Coeurs Purs. Vous devez retrouver les sept cristaux afin de reconstituer l'Orbe du Temps et d'avoir une chance d'anéantir Draak, le nécromant. Le salut du monde d'Uma repose sur vos épaules.

Ce sont les terres d'Ardyl qui vous accueillent en premier. Mais le moins que l'on puisse dire c'est qu'elles ne sont pas franchement hospitalières. L'entrée d'Ardyl se trouve à la sortie de la ville.

Commencez par explorer la région. Vous allez rencontrer des gens susceptibles de vous donner des informations importantes pour la suite de votre quête.

Vous devrez ensuite chercher l'accès au 1er donjon. Pour y pénétrer, cliquez simplement sur l'entrée. Les donjons sont constitués de plusieurs niveaux. Dans certains d'entre eux, vous trouverez les cristaux qui vous permettront de mettre un terme au règne de Draak.

Il faut bien fouiller les niveaux et regarder partout, y compris dans les coins sombres, si vous voulez être sûr de ne pas rater un objet qui peut se révéler indispensable par la suite.

Pendant un combat (Voir aussi le chapitre "Introduction à Darkstone : Déroulement des combats"), la petite barre rouge au-dessus de l'ennemi symbolise sa ligne de vie, les chiffres que vous voyez partir des personnages et s'élever comme une âme vers le ciel vous indiquent les points de vie perdus à chaque coup.

Enfin, dernière recommandation : sauvegardez souvent, car vous pouvez mourir très facilement. Utilisez la touche Q de votre clavier pour une sauvegarde rapide.

Le Vieux Manuel

Précisions sur la répartition des points d'expérience

N'oubliez pas de répartir les points d'expérience que vous avez gagnés entre les 4 différentes caractéristiques de votre personnage (cf. chapitres "Présentation générale : niveau d'expérience" et "Prise en main rapide : les caractéristiques").

Vous pouvez au choix augmenter les niveaux de force, magie, dextérité et vitalité, mais réfléchissez bien d'abord à la manière dont vous voulez faire évoluer votre personnage.

Au départ, chaque caste a deux caractéristiques dominantes parmi les 4 caractéristiques de base :

- Force et vitalité pour les guerriers
- Magie et dextérité pour les magiciens
- Dextérité et force pour les voleurs
- Vitalité et magie pour les prêtres

En donnant des points à ces caractéristiques, vous choisissez de renforcer les points forts de votre personnage. En privilégiant les deux autres, vous tentez de remédier à leurs faiblesses.

Il s'agit en tout cas d'un véritable choix stratégique : en effet, toutes les caractéristiques influent sur les autres données liées à votre personnage et donc sur ses diverses performances.

Comment fonctionnent les sorts ?

Les parchemins que vous récupérez au cours de votre quête vous permettent de jeter un sort, une seule fois. Ils ne consomment pas de mana. Pour préparer un sort, il faut cliquer avec le bouton droit de la souris sur le parchemin (dans le sac ou sur la ceinture). Le curseur de votre souris doit alors changer de forme. Puis, vous sélectionnez un ennemi, un objet ou un endroit, et vous lancez le sort dessus avec un clic-gauche.

En revanche, les grimoires (livres) de magie vous donnent l'occasion d'apprendre des sorts et ainsi de les avoir tout le temps à votre disposition. Ces sorts consomment du mana et possèdent différents niveaux de connaissance. Plus le niveau est élevé, plus le sort est puissant (il peut aussi subir quelques variantes). Pour passer au niveau supérieur de connaissance, votre personnage doit avoir un niveau de magie suffisant, trouver un autre exemplaire du grimoire et le relire.

Le vieux Manuel

- Quand vous lisez un grimoire, vous récupérez l'intégralité de vos points de mana (la jauge est pleine).

- Si un grimoire apparaît en rouge, c'est qu'il ne peut être lu par le personnage, parce que son niveau de magie n'est pas assez élevé pour l'instant (dans ce cas, la description du livre indique le niveau requis.

Quand vous trouvez un grimoire, placez-le dans l'inventaire, et faites un clic-droit pour le lire. Le sort associé à ce grimoire est désormais inscrit dans le livre des sorts. Vous l'utiliserez quand bon vous semble et aussi souvent que vous le voulez, à condition d'avoir suffisamment de mana.

Afin de ne pas perdre de temps dans les batailles, vous pouvez lui attribuer une touche numérotée du clavier pour y accéder directement.

Pour ce faire :

1. Ouvrez le livre des sorts qui vous donne la liste des sorts que vous maîtrisez.

   (touche B ou clic-droit sur la boîte d'affichage).

2. Cliquez sur la boîte d'affichage (voir chapitre "Les interfaces du jeu : la barre d'interface") pour sélectionner un numéro libre.

3. Enfoncez la touche "MAJ" du clavier tout en cliquant sur le sort de la liste que vous voulez associer à ce numéro.

- Le numéro suivi du nom apparaît alors dans la boîte d'affichage : le sort est mémorisé. Pour le sélectionner , il suffira d'appuyer sur les touches numérotées du clavier ou de faire défiler les sorts disponibles en cliquant sur la boîte d'affichage. Pour le lancer une fois qu'il est sélectionné dans la boîte d'affichage, vous pouvez cliquer sur l'objectif avec le bouton droit de la souris.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez également mémoriser des compétences de la même façon.

Quand vous rencontrez un parchemin vide, vous pouvez lui affecter le sort de votre choix. Sélectionnez d'abord le sort que vous voulez lui associer en faisant apparaître son nom dans la boîte d'affichage (clic-gauche sur la boîte d'affichage pour faire défiler la liste). Puis cliquez sur le parchemin avec le bouton droit de la souris. Rien ne vous empêche ensuite de donner ce parchemin au second personnage (mode 2 personnages) qui vous accompagne et qui ne l'avait justement pas à sa disposition.

Il ne faut pas hésiter à se servir de la magie même si ce n'est pas le point fort de votre personnage. Certains ennemis sont en effet très difficile à tuer au corps à corps, mais avec un peu de magie, ils se font éliminer assez facilement.

Equipements, armes et protections

Vous trouverez beaucoup d'armes et de protections diverses (casques, armures, amulettes, bagues...) au cours de votre périple dans les donjons. Vous pouvez aussi les acheter.

Ces équipements de base ont des caractéristiques bien précises (dégâts infligés aux ennemis, niveau de protection, durabilité...) qui s'affichent dans la boîte de description quand vous les pointez.

Attention, ces objets ne sont pas éternels : ils s'usent et finissent par casser.

Si l'icône d'un objet apparaît en rouge en bas à droite ou à gauche de l'écran de jeu, c'est qu'il va bientôt être détruit. Faites-le réparer chez le forgeron pour qu'il redevienne comme neuf ou utilisez la compétence "réparation" (si vous l'avez acquise). Plus vous maîtrisez cette compétence, plus votre réparation sera efficace (cf. paragraphe "comment utiliser les compétences").

Vous pouvez également faire améliorer ces objets, toujours chez le forgeron, ils auront donc de meilleures caractéristiques, mais ils perdront des points de durabilité.

Le Vieux Manuel

Outre les armes classiques, pour les corps à corps (épées, masses, bâtons...) ou pour tuer les ennemis avant qu'ils ne vous atteignent (lances, arcs, haches de jet...), vous trouverez différents types d'équipements pour combattre vos ennemis :

- Les armes possédant une fonction magique bien précise : elles mettent le feu à l'ennemi, empoisonnent vos adversaires, pompent leur énergie comme des vampires... Rares et puissantes, elles ne consomment pas de mana.
- Les équipements qui changent les caractéristiques de votre personnage : bague, amulette, armure...
- Ceux qui sont liés à des sorts (exemple : cape d'invisibilité...) et qui possèdent en plus une réserve de mana. Ils utilisent leur propre réserve pour lancer le sort associé. Autre bonne nouvelle : cette réserve est rechargeable (chez Maître Elmeric ou grâce à la Compétence "Recharge").
- Ceux qui sont créés à partir d'équipements de base. Grâce aux runes de fixation (sorte de pierres magiques) que vous allez croiser assez tard dans vos quêtes, vous allez pouvoir fabriquer ces nouvelles armes très puissantes qui lanceront des sorts à vos ennemis pendant les combats.

Pour les créer :

1. Sélectionnez le sort que vous voulez affecter à l'objet.
2. Cliquez avec le bouton droit sur la rune, puis avec le bouton gauche sur l'objet à enchanter dans l'inventaire (il ne doit pas avoir de propriétés magiques).

☞ N'hésitez pas à revendre des armes ou des armures que vous trouvez dans les donjons et qui vous encombrent. Cela vous permettra de faire de la place et de gagner de l'argent. Prévoyez tout de même quelques équipements de rechange.

Attention ! Certains objets sont maudits. Si vous les utilisez, vous aurez la désagréable surprise de voir qu'au lieu de vous aider, ils auront des effets néfastes sur votre personnage. Méfiez-vous donc des objets inconnus. Si vous portez un objet maudit, il apparaîtra en bleu. La seule façon de s'en débarrasser sera d'aller voir Mme Irma pour qu'elle vous désenvoute..

Le vieux Manuel

Ennemis

Vous aurez le grand déplaisir de croiser dans les terres et labyrinthes de DARKSTONE™ un nombre impressionnant de bestioles et de créatures plus désagréables et meurtrières les unes que les autres, au nombre desquelles figurent en bonne place :

- **Les Araignées** qui sont d'une taille suffisamment honorable pour permettre l'empoisonnement du héros quand elles le piquent. Elles se déplacent très vite.
- **Les Guêpes** qui rampent ou qui volent, et qui sont parfois équipées (en option) de missiles magiques.
- Mais il y a aussi des **Méduses** volantes et des **Serpents** excessivement venimeux.

Parmi les créatures qui tenteront également de vous faire passer de vie à trépas, vous remarquerez les **trolls** aux **longs bras**, les **vampires**, les **mystérieuses wyvernes**, les **squelettes**, les **hommes-rats**, les **orcs**, les **gobelins**, les **gorgones** et... et vous n'en saurez pas plus. Après tout, vous découvrirez les autres bien assez tôt.
Observez bien le comportement de vos ennemis : vous déterminerez ainsi la meilleure stratégie pour les vaincre. Vous remarquerez par exemple que certains sont plus intelligents que d'autres : ils vont pouvoir déjouer vos pièges. Vous verrez aussi qu'ils ne sont pas tous sensibles aux mêmes sorts et attaques.

Le vieux Manuel

Comment utiliser les compétences ?

Les compétences s'achètent en ville, chez Dalsin. Ce sont diverses capacités, aptitudes qui rendent bien des services à votre personnage une fois qu'il les développe.

Le niveau de compétence s'échelonne entre 1 et 10. Plus ce chiffre est élevé, plus le personnage maîtrise la compétence. Elle en sera d'autant plus efficace.

Quand vous apprenez une compétence, son nom s'inscrit dans la fenêtre des compétences (pour ouvrir la fenêtre avec la liste : clic-droit sur le bouton "compétences" de la barre d'interface).

Certaines sont latentes : une fois que votre personnage les a acquises, vous n'avez pas besoin de faire quoi que ce soit pour qu'il les utilise. Elles sont gérées automatiquement. Dans la liste, les noms des compétences latentes ne sont pas réactifs au passage du curseur de la souris.

Pour utiliser les autres compétences, sélectionnez-en une en faisant défiler la liste des compétences dont vous disposez (clic-gauche sur le bouton "compétences"), puis faites un clic-droit sur l'objet ou le personnage concerné par son utilisation.

Les compétences ne consomment pas de mana.

☞ Pour en savoir plus : "Annexe : les compétences et leurs effets".

Jouer avec deux personnages

Dans DARKSTONE™, il est possible de jouer avec deux héros en même temps (en mode "**Un joueur**" uniquement). Vous en contrôlez un, l'ordinateur dirige l'autre. Ce compère surveille vos arrières, se bat à vos côtés et vous accompagne partout, sauf si vous lui demandez de vous attendre à un endroit précis (bouton "maillons de chaîne" de la barre d'interface). C'est un allié précieux dans les batailles.

A tout moment du jeu, vous pouvez sélectionner n'importe lequel des deux personnages en cliquant sur son icône dans la barre d'interface.

☞ Il est conseillé de choisir deux personnages aux caractéristiques complémentaires. Par exemple, un Guerrier et un Magicien. Ainsi, vous allierez force et magie.

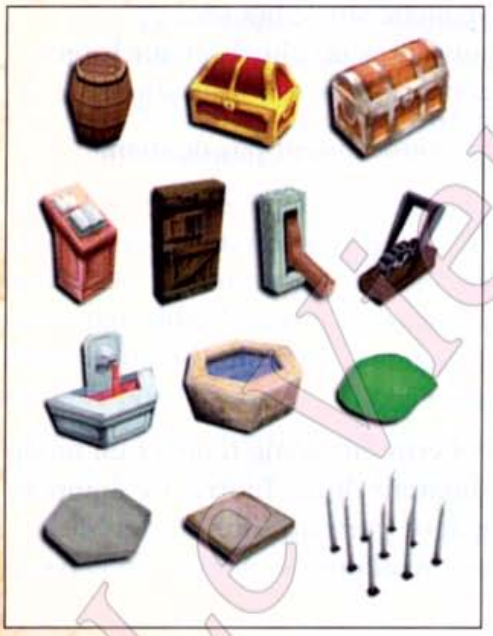
Le Vieux Manuel

Le personnage contrôlé par l'ordinateur peut automatiquement lancer des sorts. Pour cela vous devez lui avoir sélectionné au préalable un sort et définit la quantité de mana qu'il pourra utiliser automatiquement. Pour définir cette quantité, cliquez sur la jauge de mana et positionnez le seuil, représenté par un trait, en dessous duquel le second personnage ne pourra plus utiliser sa mana. Si l'icône représentant le sort sélectionné dans la boîte d'affichage clignote, cela signifie que vous avez mis suffisamment de mana à sa disposition pour qu'il puisse lancer son sort.

Vous pouvez faire de même avec le personnage que vous dirigez mais avec une limitation aux sorts de survie suivants : **Guérison, Anti-poison et Nourriture.**

Il ne faut pas hésiter à faire des échanges d'objets entre vos deux compagnons. Si certains objets ne sont pas intéressants pour un personnage, ils peuvent l'être pour l'autre. Pour faire l'échange, cliquez sur l'objet (dans le sac d'un personnage), déplacez l'objet sur l'icône de l'autre personnage et cliquez à nouveau pour le mettre directement dans son inventaire. Si cet inventaire est plein, l'objet ne sera pas transféré. Vous devrez alors ouvrir l'inventaire (clic-droit sur l'icône du personnage) et faire de la place.

Eléments de décors actifs et pièges



Dans Darkstone™, votre route est parsemée d'embûches, d'ennemis et de pièges de toutes sortes. De plus, certains éléments de décors sont actifs. Quelques-uns sont répertoriés ici, mais soyez certain que le jeu vous réserve d'autres surprises.

Les coffres et tonneaux : ils permettent de récupérer des objets, de la nourriture et de l'or. Attention, ils peuvent exploser ! Utilisez le sort "télékinésie" (cf. Annexes : "Les sorts et leurs effets") pour les ouvrir sans risque.

Le Vieux Manuel

Les pupitres : ils cachent des parchemins et des grimoires de magie.

Les portes : elles s'ouvrent en cliquant dessus avec le bouton gauche. Elles bloquent l'avancée des ennemis alors évitez de les ouvrir toutes en même temps, vous seriez vite débordé.

Les leviers : ils permettent d'ouvrir des portes bloquées. S'il y a plusieurs leviers, il faut cliquer plusieurs fois dessus pour trouver la bonne combinaison.

Les fontaines bleues : cliquez dessus et faites le plein de mana, c'est gratuit ! Si vous êtes en difficulté, il ne faut pas trop vous en éloigner.

Les fontaines rouges : avec elles, vous vous refaites une santé en récupérant des points de vie.

Les dalles/trappes : marchez ou posez un objet quelconque dessus pour déclencher leur mécanisme. Elles ouvrent des portes, mais peuvent aussi être piégées.

Les téléporteurs : ce sont des dalles qui vous téléportent à un autre endroit.

Les flaques d'acides : ne marchez pas dedans, sinon vous perdrez des points de vie.

Les pieux : ils sortent et rentrent dans le sol. Il faut passer au bon moment pour éviter de se faire empaler.

L'aventure continue après le mot "Fin"

Dans une partie de DARKSTONE™, vous avez 7 quêtes à mener à bien. Le jeu a en mémoire 21 scénarios distincts pour ces quêtes! Quand vous commencez une nouvelle partie, les 7 quêtes choisies par le programme sont systématiquement différentes de celles proposées dans la partie précédente.

D'autre part, DARKSTONE™ génère aussi un nouvel environnement. Les terres et les labyrinthes n'ont pas la même topologie d'une partie à l'autre. Les monstres, les armes et les pièges n'interviennent pas aux mêmes endroits.

Bref, avec Darkstone™, les aventures se suivent et ne se ressemblent pas. Ainsi, votre plaisir de jouer reste intact, même après plusieurs parties.

Le Vieux Manuel

OPTIONS MULTIJOUEURS

En mode multijoueur, vous ne pouvez contrôler qu'un seul personnage. Le but du jeu reste le même : vous devez reconstituer l'Orbe du Temps et affronter Draak.

A l'origine d'une partie multijoueur, il y a un maître de jeu. C'est lui qui crée la partie (ce qu'on appelle une "session" et qui permet aux autres joueurs de le rejoindre et de jouer ensemble).

Pour jouer une partie en mode multijoueur

1. Si vous êtes le maître de jeu :

Cliquez d'abord sur **NOUVELLE PARTIE** , puis sur **MULTIJOUEURS** dans le menu qui s'affiche.

Choisissez alors ou créez votre personnage, puis validez (voir chapitre "Jouer à Darkstone™ : création d'un personnage"). Vous avez alors le choix entre deux protocoles de communication. Cliquez sur **TCP/IP** ou **IPX** dans l'écran des services disponibles.

La connexion IPX est généralement dédiée aux connexions sur réseau local, le protocole TCP/IP est lui utilisé sur réseau local ou pour internet

Le vieux Manuel

Une fois le mode de connexion sélectionné, le menu "Session" apparaît.

Cliquez sur : **"créer une session"**, si vous voulez lancer une nouvelle session.

- Vous devrez ensuite choisir le niveau de difficulté. Comme pour le mode"Un joueur", il y a trois niveaux de difficulté pour le jeu en réseau (apprenti, expert, grand maître). C'est le niveau d'expérience du personnage avec lequel vous jouez qui détermine les niveaux de difficulté auxquels vous avez accès.
- La partie commence alors. Vous pouvez attendre les autres joueurs de la partie ou aller de l'avant.

"**Charger une partie**", si vous voulez reprendre une partie préalablement sauvegardée.

- La dernière partie en réseau sauvegardée est alors directement chargée. La partie commence.

2. Si vous n'êtes pas le maître de jeu :

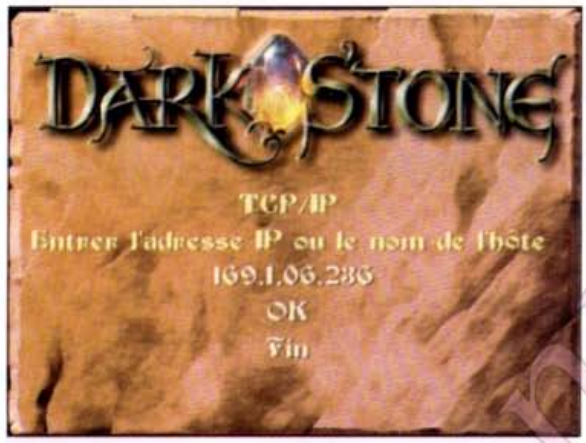
D'abord, procédez comme indiqué pour le maître de jeu :

- Cliquez sur **NOUVELLE PARTIE**, puis sur **MULTIJOUEUR**.
- Choisissez ou créez ensuite votre personnage.
- Puis sélectionnez le protocole de communication.

Ensuite, dans le menu "Session", vous devez alors cliquer sur "**Rejoindre une session".**

Si (et seulement si) vous utilisez le protocole TCP/IP, le jeu vous demande alors de saisir l'adresse IP (série de nombres séparés par des points) ou l'adresse internet classique (commençant par exemple par www) du serveur (ou du maître de jeu) auquel vous souhaitez vous connecter.

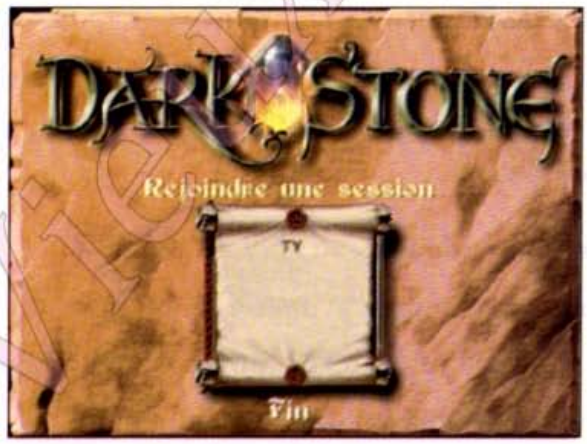
Le Vieux Manuel



☞ Pour déterminer son adresse IP, le maître de jeu peut lancer le programme winipcfg.exe de Windows 95 ou 98. Il devra ensuite la communiquer aux autres joueurs.

Un écran avec la liste des sessions disponibles apparaît alors. Attention, c'est le maître de jeu qui choisit le niveau de difficulté de la partie en fonction de son personnage. S'il s'agit d'un niveau de difficulté auquel vous n'avez pas accès, vous ne pourrez pas rejoindre la session (elle ne sera même pas listée sur le parchemin).

Choisissez la session que vous voulez rejoindre, validez : la partie commence. Vous retrouvez alors le maître de jeu et les éventuels autres joueurs.



Le vieux Manuel

Sauvegarde d'une partie

Chaque joueur peut enregistrer les caractéristiques liées à son personnage en quittant la partie. Le dernier joueur à quitter le jeu (et seulement lui) enregistre toutes les données de la partie, y compris l'emplacement des objets de quête trouvés. Si vous voulez reprendre cette partie plus tard, c'est donc lui qui devra être le maître de jeu.

Quand un joueur quitte la partie, tous les objets indispensables pour résoudre les quêtes qu'il avait trouvés sont remis en jeu et accessibles aux joueurs restants. Ils tombent à l'endroit où était le joueur au moment de sa déconnexion.

Mode coopératif

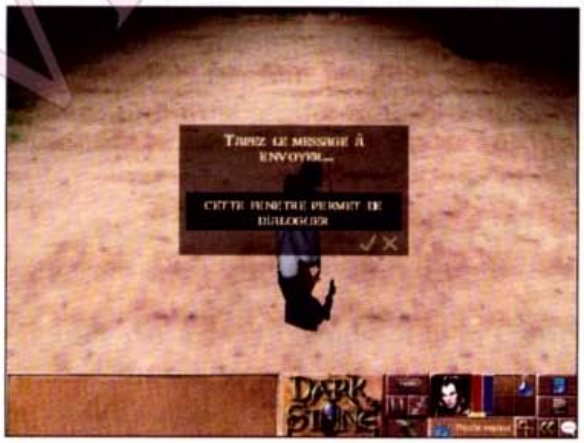
Suivant le mode ("coopératif" ou "non coopératif") que vous choisissez, votre allié est ou n'est pas immunisé contre vos attaques. Ainsi, si vous tirez involontairement sur lui au cours d'un combat, il peut être ou ne pas être blessé. A vous de voir.

Gestion des Messages

Dans ce mode de jeu, vous pouvez envoyer des messages, dialoguer avec un ou plusieurs joueurs.

Vous choisissez si vos messages sont accessibles à tout le monde, destinés à un groupe de personnes ou bien encore à un joueur en particulier.

Pour envoyer **un message général**, cliquez sur l'icône "messagerie" de la barre d'interface ou appuyez sur la touche Entrée. Une boîte de dialogues apparaît. Tapez votre message et validez.



Le Vieux Manuel

Pour envoyer **un message à une personne en particulier,** cliquez sur l'icône "messagerie" de la barre d'interface ou appuyez sur la touche Entrée, et écrivez-le sous la forme suivante :

@ suivi du nom du joueur accolé, suivi d'un espace, suivi du contenu du message.

Exemple : si le joueur à qui vous voulez envoyer un message s'appelle MERLIN, le texte à taper dans la boîte de dialogue sera :

@MERLIN rejoins-moi à l'entrée de la ville

Enfin, vous avez la liberté d'envoyer des **messages cryptés** en diffusion générale. Pour cela, tapez :

! suivi du contenu du message.

Pour crypter et décrypter un message, vous devez avoir entré le code guilde préalablement - (c'est la clé de cryptage et de décryptage) en tapant CTRL + ENTREE. Une boîte de dialogue apparaît. Entrez une chaîne de caractères (elle sera alors votre clé de cryptage) puis validez.

Seuls les joueurs ayant entré au préalable le même code que vous pourront décoder vos messages. Les autres n'y verront qu'une série de lignes incompréhensibles.

☞ Si un personnage ne connaît pas le code guilde mais possède la compétence "Langues", il pourra décrypter tout ou une partie de vos messages codés, selon le niveau de la compétence acquise.

Le Vieux Manuel

ANNEXES

LES 4 REGIONS D'UMA

Ardyl

Traditionnellement, la région d'Ardyl sert de refuge aux plus farouches guerriers du monde d'Uma ainsi qu'aux célèbres Amazones. Elle est désormais menacée par la présence des gobelins et des squelettes.

Marghor

Cette région a longtemps été la terre de prédilection des plus puissants magiciens d'Uma. Ils vivaient à l'écart du monde, dans des tours cachées au plus profond des forêts. Cette région abritait également des sorcières. Mais aujourd'hui, les hommes-lézards et les hommes-rats menacent Marghor. Ils ont déjà brûlé les tours des magiciens et massacré de nombreuses sorcières...

Ormar

C'est là que demeuraient les plus fidèles serviteurs des dieux. De nombreux monastères ont été édifiés sur le sol d'Ormar. Les moines et les prêtresses venaient s'y former pour fortifier leur foi et apprendre l'art de la magie et du combat. Seulement, les Wyvernes ont débarqué. Conséquence : les monastères ont disparu les uns après les autres...

Serkesh

Cette terre est redoutée par les marchands. Malgré les milices villageoises et les gardes, les routes ne sont pas sûres et rares sont ceux qui osent voyager sans escorte. En effet, Serkeh est la région la plus désertique de toutes. Depuis peu, les serpents y prolifèrent à une vitesse surnaturelle. Certaines rumeurs évoquent même la présence de dangereux voleurs, mais rien n'est moins sûr.

Le Vieux Manuel

LES HEROS D'UMA

Le Guerrier

Les meilleurs guerriers naissent au cœur des forêts d'Ardyl. Dès leur plus jeune âge, ils doivent s'endurcir, développer une extrême résistance physique pour affronter les dangers de la région.

Enfants, ils ont appris à survivre dans les environnements les plus hostiles, à terrasser des bêtes sauvages à mains nues, et surtout à se battre contre les gobelins et les squelettes qui pullulent sur ces terres. Ils ont aussi mis à profit leurs nombreuses expéditions aux villages pour s'initier au maniement des armes blanches. Généralement, ils finissent mercenaires ou maîtres d'armes.

Aujourd'hui, ces guerriers sont les hommes les plus robustes qui soient. Leur musculature puissante et déliée en fait des adversaires redoutables au corps à corps.

Leur force fait trembler les seigneurs et rares sont ceux qui osent les défier en combat singulier. Ils guettent leurs ennemis avec la patience du félin et peuvent fondre sur eux avec la rapidité d'un rapace. Malgré tout, ces guerriers ont une faiblesse : ils n'aiment pas la magie car ils la trouvent déshonorante. Aux sortilèges, ils préfèrent le fil tranchant de l'épée et la dureté de l'acier.

Le Vieux Manuel

L'Amazone

Les Amazones sont de farouches cavalières qui vivent dans la région d'Ardyl. Elles sont confiées très jeunes à une Mère afin de devenir de redoutables guerrières qui ne craignent ni la force des uns, ni la magie des autres.

En compagnie de leurs sœurs amazones, elles apprennent à compenser leur manque de robustesse par la dextérité et la souplesse. Guidées par leur Mère, elles doivent sans répit se mesurer à une série d'épreuves terribles, destinées à fortifier leur âme et à faire d'elles les égales des guerriers. Le pire de ces exercices "grandeur nature" consiste à s'aventurer dans le repaire des gobelins et à ramener le crâne de leur chef...

Au corps à corps, les Amazones en imposent par leur mobilité et la manière dont elles anticipent les coups de l'adversaire. Leurs ennemis en parlent comme d'une danse funeste et implacable.

A l'instar des guerriers, les Amazones maîtrisent toutes les armes blanches, dont elles se servent avec une précision redoutable. De fait, les Amazones utilisent rarement la magie.

Le vieux Manuel

Le Magicien

Les plus grands magiciens sont issus de la région de Marghor. Durant leur adolescence, ils reçoivent la visite d'un vieux magicien, car c'est ainsi que la magie se perpétue : les Anciens viennent toujours à Marghor pour sélectionner ceux qui ont le Don et en faire leurs apprentis.

Alors la vie de ces adolescents bascule. Ils rejoignent la tour de leur maître, une tour solitaire propice à la lecture et à l'apprentissage. Ces jeunes magiciens passent le plus clair de leur temps dans les grimoires des anciens. Pendant des années, ils s'usent les yeux sur des parchemins, veillant des nuits entières dans la bibliothèque de leur maître. Petit à petit, ils contrôlent ainsi des sortilèges de plus en plus difficiles, de plus en plus complexes.

Malheureusement, les tours des magiciens ont disparu aujourd'hui car les hommes-lézards et les hommes-rats ont envahi la région. Ils ont organisé des raids contre les tours, ils ont tué de nombreux apprentis...

Les jeunes magiciens n'ont d'autre choix maintenant que de combattre pour survivre. Comme ils n'ont jamais eu recours aux armes, ils ne peuvent compter que sur la magie pour se défendre. Ils ont en effet préféré développer leur esprit plutôt que leur corps. Du coup, ils ont plutôt une faible constitution et, s'ils impressionnent leurs ennemis, c'est plus par l'intensité de leurs sortilèges que par leur force physique.

Le Vieux Manuel

La Sorcière

L'enfance des Sorcières est assez mystérieuse. Certains disent qu'elles apprennent la magie par leurs propres moyens dans les antinomie des forêts de Marghor. D'autres prétendent que la déesse Kaliba s'est penchée sur leur berceau.

En vérité, les Sorcières tirent leur magie de la Nature elle-même. Et elles n'ont pas leurs pareilles dès qu'il s'agit de combiner savamment différentes plantes, afin de créer de terribles sortilèges.

Don ou malédiction, leur pouvoir le plus terrifiant est, sans aucun doute, la lycanthropie, qui leur permet de se transformer en une bête hybride, mi-femme, mi-louve.

Les sorcières sont des personnages redoutés, car leur magie est puissante.

Il y a quelques temps, les ingrédients qui composent leurs étranges mixtures ont commencé à se faire plus rares dans la forêt. Pire : les hommes-rats et les hommes-lézards ont pris possession des environs. Les Sorcières ont compris qu'elles ne seraient pas de taille à les affronter et qu'il leur fallait partir. Alors elles ont quitté le couvert rassurant des arbres pour s'aventurer plus loin, près des villages.

Aujourd'hui encore, les habitants les voient venir d'un œil méfiant, mais qu'importe ! Pour les sorcières, l'essentiel est maintenant de voyager, de parcourir le monde d'Uma pour découvrir de nouveaux ingrédients et enrichir leur pratique de la magie.

Le Vieux Manuel

Le Moine

Dans le passé, avant que les ténèbres ne s'annoncent, de nombreux monastères s'élevaient dans la région d'Ormar. On confiait les futurs moines à ces monastères pour en faire des hommes bons et respectés par tous. Le moine passait de nombreuses années de sa vie dans ce lieu de prières à apprendre les techniques de combat et l'usage des sortilèges.

Sans pour autant égaler les magiciens et les guerriers, les moines ont l'avantage de pouvoir exercer avec talent ces deux disciplines complémentaires que sont la magie et la guerre. Dans leur paisible retraite, coupés du monde, ils ont eu tout le loisir de s'initier au maniement des armes contondantes (celles qui ne coupent pas). Le bâton est ainsi devenu leur arme favorite. Auprès de leurs compagnons, ils ont également étudié la magie blanche, afin de pouvoir aider leur prochain et vaincre le Mal.

Aujourd'hui, les moines sont beaucoup moins nombreux que par le passé. Les monastères ont presque tous succombé aux assauts des wyvernes qui déferlent sur la région.

Désormais, les moines incarnent le bien, la vie et son combat. On les estime car ils sont à la fois capables de vous assommer avec leur bâton et de guérir les blessures.

Le Vieux Manuel

La Prêtresse

A l'image des moines, les prêtresses ont partagé leur vie entre la dévotion et les apprentissages du combat et de la magie. Elles puisent leur force dans la foi et se battent aux noms des dieux. Dans un monde menacé chaque jour davantage par les Ténèbres, elles font figure de véritables piliers du Bien et de la Vie.

Lorsqu'elles voyagent, elles offrent leurs services aux mendiants, elles n'hésitent pas à combattre au corps à corps les voleurs ou à utiliser leur magie pour apaiser les souffrances d'un malade.

Le Vieux Manuel

L'Assassin

Pour survivre, les assassins commencent par soulager les marchands de leur bourse. Ils savent, dès l'adolescence, se déplacer sans faire le moindre bruit dans l'obscurité et en profitent pour voler les voyageurs endormis. Leurs talents finissent toujours par attirer l'attention d'une guilde de Voleurs de Serkesh. C'est dans cette région que les assassins se retrouvent pour bénéficier des enseignements des meilleurs d'entre eux. Au bout d'un certain temps, les plus doués de ces jeunes apprentis parviennent même à dépasser leurs maîtres.

Sournois et agiles, les assassins ont le plus souvent recours aux armes de jet pour atteindre leurs adversaires dans les combats. Même s'ils savent se battre au corps à corps, ils préfèrent en effet tuer leur ennemi avant que celui-ci n'ait le temps de sortir son épée ou d'utiliser la magie. Une telle pratique est d'ailleurs fort utile contre les serpents qui se répandent dans la région. Les assassins maîtrisent également quelques sortilèges.

Le Vieux Manuel

La Voleuse

Dans la région de Serkesh, les voleuses ont grande réputation. Toutes ont démontré un jour qu'elles avaient l'étoffe dont on fait les Voleuses. Elles ont donc rejoint la guilde de cette corporation renommée pour développer leurs dispositions naturelles.

Derrière les murs de la guilde, elles ont appris à se servir de leur dextérité pour s'introduire dans les riches demeures des marchands afin de voler l'or et les bijoux de valeur. La guilde leur a enseigné également à tuer les sentinelles avec des armes de jet ou à tendre des embuscades aux voyageurs lorsque la nuit tombe. La dextérité des voleuses n'est pas une légende. Elle en fait des adversaires dangereux, aussi bien au corps à corps qu'avec des armes à longue portée.

Le Vieux Manuel

GLOSSAIRE DE L'HISTOIRE

La Vie : force cosmique du Bien et de la création. La Vie accoucha de la terre et de la Nature.

La Mort : force cosmique du Mal et de la destruction. La Mort naquit en réponse à la Vie pour maintenir l'équilibre cosmique.

Les Coeurs Purs : désignent les hommes et les femmes dont l'âme est pure. Le passé et la vocation des Coeurs Purs ne sont pas en cause. On peut être assassin et, pour autant, avoir le coeur d'un juste. Seuls les Coeurs Purs seront en droit de recevoir les sept cristaux pour reconstituer l'Orbe du Temps et affronter Draak.

Draak : allié de la Mort et puissant nécromant, il fut moine de Kaliba avant de trahir son ordre et de devenir le symbole des Ténèbres. Grâce à ses pouvoirs, il peut se changer en dragon.

Darkstone™ : monolithe qui draine l'énergie vitale des habitants d'Uma et la transmet à Draak, le rendant ainsi de plus en plus invincible. Privés de leur énergie, les gens s'affaiblissent et se transforment en pierre.

Le Premier Combat : c'est le combat qui opposa la Vie et la Mort. La Vie triompha du Premier Combat et s'incarna dans la déesse Kaliba.

La déesse Kaliba : incarnation de la Vie, mère de tous les dieux, elle a fondé l'ordre des moines de Kaliba et symbolise le Bien dans le monde d'Uma.

L'Aurore de Kaliba : désigne l'époque qui succéda au Premier Combat, époque bénie où les hommes construisirent un monde de paix et d'harmonie où la Magie était bienfaisante.

Les Guerres Sombres : désigne l'époque qui succéda à l'Aurore de Kaliba. Le Mal corrompit le corps des hommes pour qu'ils s'entre-tuent, plongeant le monde dans une guerre totale et fratricide.

Les Dragons de l'Aurore : ils naquirent grâce à la magie et furent longtemps les protecteurs de l'homme. Ils périrent au temps des Guerres Sombres.

L'Age Harmonieux : désigne l'époque qui succéda aux Guerres Sombres. L'Age Harmonieux s'imposa grâce à l'Orbe du Temps. L'apparition de Draak marque le crépuscule de l'Age Harmonieux.

L'Orbe du Temps : il est né des larmes que versa la déesse Kaliba en voyant les hommes se déchirer. L'Orbe du Temps fut confié aux druides pour vaincre le mal dans le cœur des hommes et fut ensuite brisé en sept cristaux pour que personne ne puisse le mettre au service du Mal.

Le Seigneur-Dragon : lorsque l'Aurore de Kaliba se leva sur le monde d'Uma, les Dragons de l'Aurore désignèrent l'un des leurs pour devenir le seigneur de tous les dragons. Le squelette du Seigneur-Dragon a été retrouvé par Draak. Avec la Main Astrale, le nécromant a pu se servir du squelette pour se transformer en dragon.

La Main Astrale : elle est née du combat qui opposa Draak et la déesse Kaliba. Draak affronta la déesse dans son royaume céleste. Il fut vaincu mais parvint à couper la main de la déesse avant d'être rejeté sur terre. Ses talents de nécromant ont transformé la main de la déesse en Main Astrale, un objet magique d'une très grande puissance.

le vieux Manuel

LES SORTS ET LEURS EFFETS

ABSORPTION : absorbe l'énergie vitale de l'ennemi pendant un combat. Le joueur récupère des points de vie.

ANTI-POISON : permet de guérir les personnages empoisonnés.

BERSERKER : augmente la C.A., la vitesse d'attaque et les chances de toucher pendant un certain temps. De plus, vous regagnez de la vie.

BOMBE MAGIQUE : sort équivalent à une mine qui explose au contact de l'adversaire ou au bout d'un certain temps. On peut piéger les coffres avec.

BOULE DE FEU : lance des boules de feu.

CONFUSION : plonge un ennemi en pleine confusion. Il part attaquer ses complices.

DETECTION : permet de détecter les objets magiques qui sont alors signalés en bleu.

DOME MORTEL : crée un dôme de protection autour de son personnage. Ceux qui tentent de le franchir sont blessés.

ETINCELLE : lance des étincelles sur la cible.

Le vieux Manuel

GUERISON : permet de se guérir.

HATE : permet de se déplacer plus vite.

INVISIBILITE : le personnage devient invisible pour tout le monde, mais il peut être trahi par ses traces de pas.

INVOCATION : invoque un golem de feu qui attaque vos ennemis.

LENTEUR : ralentit l'ennemi ciblé dans son déplacement et sa vitesse de combat.

LUMIERE : crée une aura lumineuse autour du personnage.
La puissance est déterminée par le Niveau d'Expérience du personnage.

MISSILE MAGIQUE : lance des projectiles magiques.

MUR DE FEU : crée un mur de feu.

NOURRITURE : permet de nourrir le personnage.

NUAGE DE POISON : nuage vert qui empoisonne toute personne qui s'en approche.

Le vieux Manuel

OUBLI : provoque l'oubli temporaire des sorts pour les monstres et efface les présélections de sorts des joueurs ennemis.

PEUR : sème la panique dans les rangs ennemis.

PIERRE : pétrifie la créature ciblée.

PORTE MAGIQUE : crée une porte permettant de faire un aller-retour entre le donjon et la ville.

REFLEXION : renvoie sur votre agresseur tous les sorts d'attaque et projectiles qu'il vous a lancés.

RESURRECTION : permet de ressusciter un personnage.

SOUFFLE DE FEU : lance un grand souffle de feu vers les ennemis ciblés.

TELEKINESIE : permet d'ouvrir des coffres, de prendre des objets ou d'actionner des leviers à distance.

TELEPORTATION : permet de se déplacer instantanément à l'endroit choisi. Attention, certains lieux sont inaccessibles par la téléportation.

TEMPETE : repousse en arrière tous les ennemis qui sont à proximité du lanceur. Les ennemis touchant un mur prennent des points de dégâts.

Le Vieux Manuel

TONNERRE : lance des éclairs sur les ennemis.

TRANSFORMATION : transforme l'ennemi ciblé en poulet.

VISION NOCTURNE : permet de mieux discerner les ennemis dans les zones d'ombre.

LES COMPETENCES

Les compétences latentes

APPRENTISSAGE : Capacité d'augmenter plus rapidement l'expérience de votre personnage.

COMMERCE : Capacité de marchander le prix de ce que vous voulez acheter ou vendre.

COMMUNION : Capacité permettant de récupérer plus rapidement son mana.

LANGUE : Capacité de décoder les messages cryptés (multijoueur uniquement).

MAITRE D'ARMES : Capacité augmentant la vitesse d'attaque et les chances de toucher.

Le Vieux Manuel

PERCEPTION : Capacité de détecter les pièges.

Les autres compétences

CONCENTRATION : Capacité augmentant temporairement les facultés physiques (force et dextérité).

DESARMORCAGE : Capacité de désamorcer les pièges.

DETECTION : Capacité de détecter les objets magiques.

EXORCISME : Capacité de désenvoûter les objets maudits portés par un autre joueur.

FORESTIER : Capacité permettant de trouver de la nourriture dans les terres

IDENTIFICATION : Capacité d'identifier tous les objets inconnus.

LYCANTHROPIE : Capacité de transformer son personnage en loup-garou (Tous les points de magie sont transformés en force).

MEDECINE : Capacité de guérir les autres.

MEDITATION : Capacité augmentant temporairement le nombre de points de votre mana.

Le vieux Manuel

ORIENTATION : Capacité permettant d'afficher la totalité de la carte des régions et des donjons pendant une durée donnée.

PRIERE : Capacité augmentant la classe d'armure de son personnage.

RECHARGE : Capacité de recharger les objets magiques que vous possédez.

REPARATION : Capacité de réparer les armes que vous possédez.

SILENCE : Capacité de se déplacer sans se faire remarquer par les adversaires.

VOL A LA TIRE : Capacité de voler les personnages rencontrés.

Répartition des compétences accessibles aux différentes castes :

Les guerriers :	**Les Voleurs :**	**Les magiciens :**	**Les prêtres :**
Apprentissage	Apprentissage	Apprentissage	Apprentissage
Commerce	Commerce	Communion	Communion
Concentration	Désamorçage	Identification	Exorcisme
Maître d'armes	Identification	Langues	Médecine
Réparation	Perception	Lycanthropie (sorcière)	Maître d'armes
Forestier	Silence	Méditation	Perception
Orientation	Vol à la tire	Recharge	Prière
		Détection (magicien)	

Le Vieux Manuel

RACCOURCIS ET COMMANDES

La souris

Bouton gauche : Déplacement, action (y compris parler, prendre objet), attaque

Bouton gauche + CTRL : Déplacement avec changement de vitesse du personnage (marche/course)

Bouton gauche + MAJ : Attaque sans déplacement

Bouton droit : Lance un sort (en cliquant sur objectif)/Active un objet/Lit les lettres ou les grimoires

Le clavier

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 :	Sélection d'un sort ou d'une compétence mémorisés
B:	Livre des sorts
ENTREE:	Ouvre la fenêtre de la messagerie (en mode multijoueurs uniquement)
ECHAP :	Affiche ou efface le menu général
ESPACE :	Retour rapide au jeu et ferme tous les menus
F1, F2, F3 et F4 :	Utilisation des objets de la Ceinture du personnage 2
F5, F6, F7 et F8 :	Utilisation des objets de la Ceinture du personnage 1
F9 :	Mode de caméra par défaut
F10 :	Mode de caméra vue de dessus
F11 :	Mode de caméra "TRACKING" 1
F12 :	Mode de caméra "TRACKING" 2
Touche fléchées **gauche et droite** :	Rotation de la caméra
Touches fléchées **haut et bas** :	Zoom avant et zoom arrière de la caméra
F :	Mode de combat automatique/manuel
G :	Active/désactive le mode solo

Le Vieux Manuel

H :	Pour obtenir l'historique de l'aventure
I :	Inventaire
L :	Liste des lieux visités
TAB:	Afficher ou effacer la carte (Verr. num. éteint)
O :	Active/désactive les ombres
Page Précedente :	Change de personnage
Page suivante :	Change de personnage
Pavé numérique **4** et **6** :	Rotation (Verr. num. éteint)
Pavé numérique **8** et **2** :	Zoom (Verr. num. éteint)
Q :	Sauvegarde rapide
R :	Enclenche le repos
RETOUR ARRIERE :	Courir ou marcher
S :	Liste des sorts disponibles
MAJ + TOUCHES FLECHEES :	Défilement de la carte quand elle est affichée
MAJ + Sélection d'un sort :	Enregistrement d'un sort
CTRL + **ENTREE** :	Saisie du code guilde
T :	Active/désactive la liste des Compétences
+/- :	Réglage de la luminosité de la carte

Le Vieux Manuel

LEXIQUE/INDEX

Barre d'interface : c'est la barre qui est toujours en bas de l'écran en cours de jeu. Elle vous permet d'accéder à un certain nombre de commandes, de gérer votre personnage.

Description : Cf. "Les interfaces du jeu : La barre d'interface", page 23

Boîte d'affichage : c'est une petite zone de la barre d'interface dans laquelle s'affichent les noms des sorts mémorisés ou des compétences.

Cf. "Les interfaces du jeu : la barre d'interface", page 23

Boîte de description : c'est la grande zone (à gauche de la barre d'interface) dans laquelle s'affichent les descriptions des objets et des personnages quand vous les sélectionnez ou les pointez avec la souris.

Cf. "Les interfaces du jeu : la barre d'interface", page 23

Compétences : capacités, aptitudes particulières et très utiles que le personnage peut développer au cours de jeu.

Cf. "Aperçu du jeu : comment utiliser les compétences", page 43

Listes complètes : cf. Annexes, page 64

Ceinture : la ceinture vous permet de placer 4 objets directement et rapidement accessibles pour votre personnage (sans passer par l'inventaire).

Cf. "Les interfaces du jeu : La barre d'interface", page 23

Fenêtre des compétences : fenêtre dans laquelle s'affiche la liste de toutes les compétences acquises.

Cf. "Les interfaces du jeu : la barre d'interface", page 23

Cf. "Aperçu du jeu : comment utiliser les compétences", page 43

Grimoires/livres de magie : vous pouvez les acheter en ville ou les trouver lors de vos campagnes. Chacun d'entre eux vous apprend un sort. Vous pourrez ensuite l'utiliser autant de fois que vous le voulez, à condition d'avoir assez de mana.

Cf. "Aperçu du jeu: comment fonctionnent les sorts ?", page 38

Liste complète des sorts : cf. Annexes, page 61

Le vieux Manuel

Identifier un objet : quand vous trouvez un objet magique, la mention "non-identifié" peut apparaître dans la boîte de description. Dans ce cas, il est nécessaire de l'identifier (auprès de Mme Irma ou avec la compétence "identification") pour connaître toutes ses caractéristiques. Un objet non identifié est parfois source de désagréments, mais la plupart du temps il vous réserve de bonnes surprises.

Cf. "Aperçu du jeu : équipements, armes et protections", page 40

Inventaire : il regroupe les objets achetés ou trouvés. Ces objets sont, soit rangés dans le sac, soit portés comme équipement par votre personnage.

Cf. "Les interfaces du jeu : l'inventaire", page 27

Jouer à 2 personnages (ou mode deux personnages) : "Darkstone™" vous permet de jouer avec deux personnages, l'un d'eux étant contrôlé par l'ordinateur, l'autre par vous-même. Vous pouvez à tout moment changer de personnage en cliquant sur l'icône correspondante.

Cf. "Aperçu du jeu : jouer à 2 personnages", page 43

Livre des sorts : il liste tous les sorts que vous avez appris à maîtriser en lisant les grimoires de magie.

Fonctionnement/Mémorisation : Cf. "Aperçu du jeu: comment fonctionnent les sorts ?", page 38

Cf. "Annexes : Liste des sorts , page 61

Magasin : en ville, vous pouvez acheter des objets chez le forgeron. Vous avez accès à plusieurs "magasins" d'armes (ou "rayons" si vous préférez) qui regroupent les objets en fonction des castes.

Cf. "La ville : les commerçants", page 33

Niveau d'expérience : votre personnage acquiert de l'expérience à chaque combat. Il progresse au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.

Définition : cf. "Présentation générale : niveau d'expérience", page 13

Changement de niveau : cf. "Prise en main rapide : les caractéristiques", page 29

Objets de quête : ce sont des objets (clés, cristaux...) très importants à trouver, ils sont nécessaires pour finir les niveaux.

Parchemins : grâce aux parchemins, tous les personnages peuvent utiliser tous les sorts mais une seule fois. Ils peuvent les acheter chez Maître Elmeric ou en trouver dans les niveaux.

Le vieux Manuel

Recharger une arme : certaines armes magiques possèdent leur propre réserve de mana, cette réserve est rechargeable en ville.

Cf. "Aperçu du jeu : équipements, armes et protections", page 40

Sorts : votre personnage peut faire appel à la magie et lancer des sorts.

Cf. "Aperçu du jeu: comment fonctionnent les sorts ?", page 38

Cf. "Annexes : liste des sorts" , page 61

Le Vieux Manuel

L'EQUIPE DE DARKSTONE™

Créé et réalisé par : Paul Cuisset

Directeur artistique : Denis Mercier

Graphismes 2D et 3D : Denis Mercier, Frédéric Michel

Programmeurs : Paul Cuisset, Claude Levastre, Benoist Aron

Scènes cinématiques : Thierry Levastre, Frédéric Michel, Romain Arnoux, Thomas Vincent, Stephane Soubiran, Damien Coureau, Eric Breistroffer

Bruitages : Johnathan Liebling

Illustration : Nicolas Bournay, Jean-Michel Ponzio

Relations internationales et chef produit : Marie-Pierre Meyrignac

Affaires juridiques : Marie-Pierre Meyrignac

Directeur du développement : Bertrand Gibert

Responsable Marketing et Communication : Samantha Woods Marie-Rose

Producteur Exécutif : Philippe Delamarre

Responsable des tests : Frédéric Pierrat

Equipe de tests : Jean-Louis Bruneau, Jean-Pierre Gueguen, Erwan Imbault, Mathieu Micout

Mise en forme de l'histoire : Mathieu Gaborit

Mise en forme des dialogues : Jean-Luc Dumon

Casting et Enregistrement des dialogues : Lotus rose

Ecriture du manuel : Loïc Belland

VIDEO CLIP "DARKSTONE™"

Réalisation : David Tessier

Storyboard et montage : Thierry Levastre

Le vieux Manuel

CHANSON DARKSTONE™

Paroles et interprétation Musique : Audren

Musiques : Christophe Rime

Discographie :
Audren - CD " Soul Preserves " Night & Day
Christophe Rime - CD " Rime " Night & Day

Studio d'enregistrement et de mixage : Louis Studio - Tienen, BELGIQUE

Christophe Rime joue sur les guitares Takamine et Ibanez, et utilise les logiciels Steinberg

ELECTRONIC ARTS™ EUROPE

Responsable PAO : Anita Legg

Mise en page documentation : Corb Tate

Coordination de la Localisation : Sonia " Sam " Yazmadjian

Coordination de la Traduction : Clare Parkes

Studios de production : Steve Fitton, Dan Holman

Contrôle Qualité : Aï-lich Nguyen, Samy Ben Romdhane

Test de Localisation : Samy Ben Romdhane

Relations Presse : Victor Perez (France), Marc Trennheuser (Allemagne), Simi Belo (Royaume-Uni)

Chef de produit Marketing européen : David Miller

Chefs de produits : Raphaele Martinon-Soupre (France), Peter Larsen (Allemagne), Stefan Schulz/Steen schnack (Nordic)

Xaudio MPEG Audio Engine (c) 1996-1999 par MpegTV, LLC, tous droits réservés

Le Vieux Manuel

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Logiciel et documentation ©1999 Delphine Software International. Darkstone et le logo Darkstone est une marque ou une marque déposée de Delphine Software International.

Xaudio MPEG Audio Engine ©1996-1999 par MpegTV, LLC, Tous droits réservés. 3Dfx ©1999 3Dfx Interactive, Inc. Le logo 3Dfx Interactive et Voodoo Graphics sont des marques commerciales de 3Dfx Interactive, Inc. Tous droits réservés.

Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Pentium est une marque commerciale d'Intel Corporation. Microsoft, DirectX et Direct3D est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Toutes les autres marques ou marques commerciales sont propriété de leurs sociétés respectives.

Assistance technique

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter.

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes **AVANT** d'appeler notre service consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

(N.B. Vous pouvez obtenir les informations suivantes auprès du fabricant de votre PC).

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.

Marque et vitesse du processeur
Quantité de mémoire RAM
Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM
Marque de la carte son
Marque de la carte vidéo
Marque de la carte réseau (le cas échéant)
Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible
Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)
Joystick et carte (le cas échéant)
Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

Pour obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic droit sur Poste de travail.
2. Faites un clic gauche sur Propriétés.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Le vieux Manuel

Remarque : Windows®95/ Windows® 98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Cliquez ensuite sur Gestionnaire de périphériques.

5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo et jeu.
- Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le ou les fabricants de ces périphériques.

La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on lance l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, il correspond à la vitesse requise. Vous en aurez besoin par la suite.

Faites un double-clic gauche sur **Poste de travail** puis agrandissez la fenêtre.

3. Faites un double-clic gauche sur le disque dur (**C:**) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, vous pourrez configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, veuillez consulter l'aide en ligne qui est intégrée dans les logiciels de jeu. Vous pouvez y accéder à partir de la barre des tâches de Windows®95/ Windows® 98 en cliquant sur AIDE. Vous trouverez certainement une réponse à votre problème puisque ce fichier propose des solutions aux difficultés les plus fréquemment rencontrées.

Si vos problèmes persistent toujours, vous pouvez contacter notre service consommateurs à l'adresse suivante :

Electronic Arts France, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

Pour nous contacter par voie électronique :

E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com

FTP : site à l'adresse ftp.ea.com

Pour obtenir des solutes et des astuces :

TELEPHONE : 08-36-68-55-15. (2,23 FF/min).

MINITEL : 3615 EADIRECT.

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

DEF08901898M

DARKSTONE

www.delphinesoft.com

DSI
Delphine Software International